平成8年6月30日発行第3巻第15号通巻34号
ゲーメストムックVol.34

D&D®シャドー オーバー ミスタラ

Dungeons & Dragons®

SHADOW OVER MYSTARA™



剣と魔法の世界にようこそ

全キャラクター別完全攻略
アイテム 魔法完全リスト
隠し部屋 宝箱完全網羅全ステージマップ
開発者インタビュー
各種設定資料 データ満載

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST MOOK Vol.34
定価1480円

D&D®
シャドー　オーバー　ミスタラ

STORY

タワー　オブ　ドゥームのヒーローたちのその後の物語。

アークリッチ　デイモスを倒した主人公たちは、デイモスが巨大な計画の一部にすぎなかったことも知らずに旅を続けていた。

デイモスは偉大なる君主、巨大で邪悪なドラゴンのシンに仕えていたのだ。シンはグラントリ公国の支配を望んでおり、ダロキン共和国へのヒューマノイドの侵攻は、始まりにすぎなかった。計画はデイモスがダロキン共和国を支配し、シンがグラントリ公国を支配、さらにはデイモスを通じてダロキン共和国をも支配するというものだった。が、デイモスが倒された今、シンはかつて支配することを望んだ土地を罰することを誓うのだった。



イラスト：カプコン

目　　次

CONTENTS

冒険の扉は、今開かれた！

Welcome to the D&D® World

●担当：ぴぐ

各キャラの特性

まず手始めに、各職業(クラス)の特徴をザッと挙げておこう。

●ファイター

肉弾戦を得意とする戦闘のプロフェッショナル。あらゆる武器を装備でき、二刀流や両手持ちで攻撃力を増強することも可能。

●クレリック

ゴツい見てくれのままに卓越した格闘センスの持ち主。しかし神に仕えるれっきとした戦…いや聖職者。彼の回復&攻撃補助魔法はパーティープレイには欠かせない。

●エルフ

驚異的な長寿と知識を誇る亜人種。剣術にも長け、魔法も使いこなすが、体力のなさが唯一の泣き所だ。

●ドワーフ

体は小さいが頑丈さなら誰にも負けない、攻撃力とタフさがウリの亜人種。テルアリンとテルエレロンのイベントを見るためには彼が必要。欲張りなことでも有名だ。

●M・ユーザー

今回から冒険に加わる魔法のエキスパート。腕力&体力は人並み以下だが、強力な攻撃魔法による戦力としては抜群に頼れる男だ。

●シーフ

こちらは宝箱を開けたり、トラップを見つけたりと、いわば冒険のエキスパート。危険を未然に回避するのは生き残るためのベストの手段だ。打たれ弱さは身軽さで補おう。

基本動作を身に付ける

それでは基本的な操作の説明に入ろう。まずは各ボタンから。

●Aボタン

攻撃する、物を拾う、人質を助ける、宝箱を開ける・持ち上げるなどの様々なアクションを起こすのがAボタンだ。

●Bボタン

ジャンプ、スライディング、サークルのページ切り換えなど、移動に深く関係している。

●Cボタン

サークルを開く&回転させるのに使用。

●Dボタン

サークルを閉じる、アイテム&魔法を使うために用いる。

では次に基本となる動作のうち、重要なものをいくつかピックアップして説明していこう。

●連続攻撃 （A連打）

ここでいう連続攻撃とはAボタンを連打するだけで出る攻撃のこと。ほとんどのキャラは4回武器を振ることで（エルフは6回）ひと区切りとなっているが、よく敵キャラのグラフィックに注目してみると、実はどこかが途切れている。例えばファイターなら1〜3振り目に途切れ目はないが、4振り目はモーションが大きいため一瞬だが攻撃が遅れ、敵キャラがくらいポーズ（攻撃を受けてのけぞっている状態）から立ち直ってしまう。ほとんど気にしなくてもいいようなわずかなスキだが、まれにその一瞬をついて攻撃してくるような敵（オーガブラザーズ、デイモスなど）がいることも覚えておこう。



4振り目はモーションが大きいので、ガードや反撃されることも。

●ダッシュ必殺技 （↓↘→＋A）

一定距離だけ突進しながら攻撃を繰り出す。スピードと威力があり、当たり判定も強いので頻繁に使うことになるはずだ。

さて、ここでキャンセルという概念に触れておかねばならないだろう。格闘ゲームの世界では常識となりつつあるコトバだが、このゲーム中でも非常に大切なことなので説明しておきたい。

やや雑ではあるが〝キャンセル〟とは「そのとき行なっている動作をなんらかの手段で強制的にカットしてしまうこと」と定義しておく。

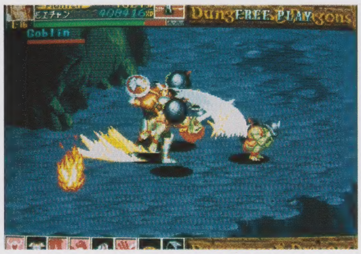
道を歩いていて転んだとすると、それは「歩く」という動作が「転ぶ」という動作でカットされたともいえる。つまり歩くのをキャンセルして転んだ、歩きキャンセル転びだ。場合によっては、さらに転びキャンセル受け身となることもあるだろう。

それはさておき、実際のゲーム中ではキャンセルというものをどう扱っていくかを説明しよう。

例えば剣をひと振りして、それが敵に当たると同時に（実際には剣を振ったらすぐ）ダッシュ必殺技（以下波動斬り）を入力してみよう。すると本来なら剣を振ったときのフォロースルーの動作があるはずなのに、波動斬りという動作によってそれがカット、つまりキャンセルされて「剣のひと振り目（途中まで）→波動斬り」という一連の流れとなる動作が完成する。



まずは一発当てて、すかさず波動斬りを入力。



これでキャンセル波動斬りの完成だ。

なぜ、こんな手の込んだことをするのか？　理由は次のふたつだ。

①威力のある波動斬りを確実に当てたい。

②攻撃に途切れ目を作りたくない。

波動斬りは威力もあるし、敵をまとめてダウンさせることができるし、要するに使えるわけだ。ただ通常攻撃のひと振り目に比べると、わずかだが攻撃判定が発生するまでに要する時間が長い。つまり遅いわけだ。そこで、まず一撃を加えてのけぞらせた後に、キャンセルをかけて波動斬りを出せば確実に当てることができる。これが理由①。

またファイターを例に取るが、ファイターは3振り目と4振り目の間に途切れ目がある。それをなくすためには…そう、3振り目（のフォロースルー）をキャンセルして波動斬りや対空必殺技を出せばいいのだ。これが理由②。

さらに①と②を組み合わせて、1・2・3振り目まで当てておいてキャンセル波動斬りとすれば、普通にA連打するだけの攻撃に比べ、より速く、より安全に敵を倒すことができるわけだ。

●対空必殺技 （↓↑＋A）

文字通り空中にいる敵に対する攻撃だが、降下中はもちろん無防備なので気軽に出してはならない。特に敵がワンサカいる状況では絶対に使っちゃダメ。



下りてくるところがとても危険。

●ガード （←＋A）

カウンターアタック

（ガードした瞬間に→）

ガードができなきゃ致命的だ、というほどの場所はないが、できることなら余計なダメージは受けないほうがいいに決まっている。

ちなみにカウンターアタックは〝ガキンッ〟といって火花が散った瞬間にレバーを前に倒すだけでOK。あるいはガードポーズをとった状態で、Aボタンを押しながらレバーを前に入れていると自動的に

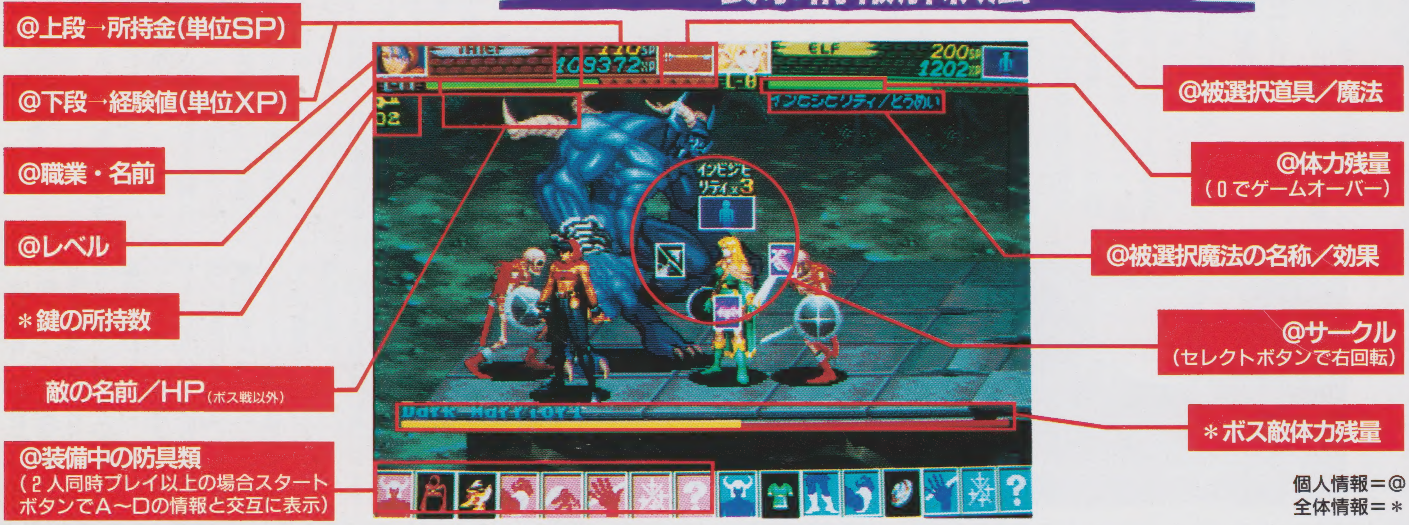
1ページめからハミダシとは、これいかに

冒険導きの書

Fundamental Knowledge

～はみだしの章～

表示情報解釈法



個人情報＝@
全体情報＝＊

名前を入力する前にご一読あれ
名前由来の初期装備

タイプを選ぼう

キャラタイプはA～Jの10種類あり、タイプが違うと初期装備の一部が異なってくる。ゲーム展開を左右するので、気にしたい部分だ。

キャラクターのタイプは、ゲーム序盤で入力するプレイヤー名によって決定される。入力された文字列を数字化し、一定の計算法によって1桁の数字を算出、それをタイプに評価するのが基本原理だ。

タイプ別のアイテムの違いは、表2「タイプ別ボーナスアイテム表」を参照のこと。

ちなみに、アイテムはキャラクターによっても異なってくる。

結論からいうと、防御力重視ならタイプC、攻撃力重視ならタイプIを選ぶべきだ。

タイプ決定の実際

1入力文字列を数字化

表1「文字列／数値対応表」によって数字化。

2加算

数字化したものを加算する。すべて足して複数桁になったら、1桁の数字になるまで桁同士を足していく。

3数字をタイプに評価

表3「タイプ評価表」に準じて、1桁の数字をタイプに評価。評価法は至極単純だ。

表1 文字列／数値対応表

対応数値	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
入力文字列	ア	イ	ウ	エ	オ	マ	ミ	ム	メ	モ
	カ	キ	ク	ケ	コ	ヤ	ユ	ヨ	ー	!
	サ	シ	ス	セ	ソ	ラ	リ	ル	レ	ロ
	タ	チ	ツ	テ	ト	ワ	オ	ン	゛	゜
	ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ	ァ	ィ	ゥ	ェ	ォ
	ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ	ッ	ャ	ュ	ョ	?

表2：タイプ別ボーナスアイテム表

タイプ	A（店で好きなものと交換）	B（スピード）	C（防御1）	D（防御2）	E（耐火）
ファイター	メダル	ブーツ　オブ　スピード	ヘルメット	プロテクション　リング	レジストファイヤー　リング
クレリック	メダル	ブーツ　オブ　スピード	司祭の帽子	プロテクション　リング	レジストファイヤー　リング
エルフ	メダル	ブーツ　オブ　スピード	サークレット	プロテクション　リング	レジストファイヤー　リング
ドワーフ	メダル	ブーツ　オブ　スピード	ヘルメット	プロテクション　リング	レジストファイヤー　リング
シーフ	メダル	ブーツ　オブ　スピード	フード	プロテクション　リング	レジストファイヤー　リング
M・ユーザー	メダル	ブーツ　オブ　スピード	マジカルハット	プロテクション　リング	レジストファイヤー　リング
	F（魔法防御）	G（攻撃力）	H（アイテム）	I（アイテム）	J（アイテム）
ファイター	スペルターニング　リング	ガントレット	アンクレット（脚攻）	ブレスレット（武器攻）	オーブ（マヒ／セキカ耐）
クレリック	スペルターニング　リング	ガントレット	ブローチ	ブレスレット（武器攻）	オーブ（マヒ／セキカ耐）
エルフ	スペルターニング　リング	ガントレット	イヤリング（魔攻）	ブレスレット（武器攻）	ネックレス（魔耐）
ドワーフ	スペルターニング　リング	ガントレット	アンクレット（脚攻）	ブレスレット（武器攻）	オーブ（マヒ／セキカ耐）
シーフ	スペルターニング　リング	ガントレット	ブローチ	ブレスレット（武器攻）	オーブ（マヒ／セキカ耐）
M・ユーザー	スペルターニング　リング	ガントレット	ロッド・オブ・F	ロッド・オブ・C	ロッド・オブ・L

表3 タイプ評価表

数値合計	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
タイプ	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J

とほぼ同じ意味と考えて構わない。

定義はさておき、ここで強調したいのは「頭で知っているのではなく、体に覚え込ませろ」ということ。一発目の攻撃が当たったら、それこそ後は目をつぶってても機械的に最後まで出せるようになるのが理想だ。

仕方のないことではあるが、初心者はどうしてもマイキャラの動きに目が向いてしまう。

しかし1対多数で戦闘する際に、もっとも大事なことは自分よりも周りを見ることなわけで、連続技をしっかり身に付けておけば少なくとも連続技の最中は自分から目を離して、周りを見渡すことができるようになる。

徐々に視野を広く広く取っていけるようになろう。

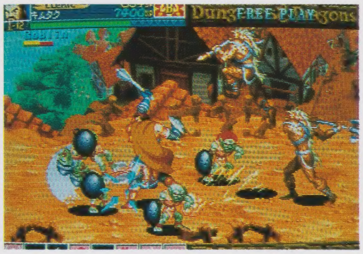
●サークルに慣れる

これは先程も説明したので省略。

●囲まれたらどうする?

魔法で一掃するのはなしとすると、おそらく次のふたつが有効。

まずはワンパン波動で囲みを突破。要するに一発目キャンセル波動斬りで片側をブチ破るのだ。そして返す刀で反対向きにワンパン波動。特に



まずは波動斬り、続けて逆サイドに波動斬り。



とりあえずスライディングで脱出。

波動斬りの後の硬直が短いクレリックがやると効果的。

もうひとつはスライディングで囲みを抜ける方法。いったん脱出したら振り向いて(ワンパン)波動でなぎ倒せばいい。どちらも素早い判断と操作が必要だ。

●影を見る

上下から近づいて攻撃するときや石などの飛び道具を避けるときは、キャラクターのグラフィックよりもむしろ影を見たほうがわかりやすい場合が多い。

●店員とコミュニケーション

話しかけると秘密のアイテムを便利グッズと交換してくれる店員は意外と多い。特にロ・ビーストの皮やレッドドラゴンの角がそのまんまだと役に立たないし、そんなところを人に見られると恥ずかしい。悪いことは言わないから、とにかく一言あいさつしとこう。

●先々を読む

敵の攻撃が止んだとき、ボスの直前では次の行動をしっかりと頭の中でシミュレートしておこう。

●ゴブリンに注意

ゴブリンほか画面端にヌッと現れて、石、矢、オイルを投げる連中には注意しよう。当たると意外にイタいのが飛び道具のダメージだ。

石・オイルはジャンプ、矢はしゃがみでかわせるので、飛び道具部隊の出現のタイミングを頭にタタき込んどこう。



飛び道具部隊の出現タイミングは決まっている。しっかり覚えとけ。

●やりこむ

まぁ行きつくところはコレですね。くらって、やられて、イタい目に遭って覚えていくものなので、簡単にあきらめたり投げ出したりせず、コツコツと根気よく続けていこう。

さぁ心構えはできたかな?

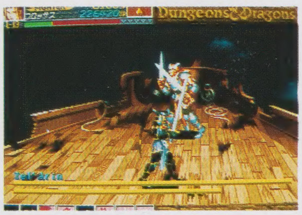
それでは、いざ冒険の旅に元気よくしゅっぱ〜つ!!

冒険者のための
用語集

●軸合わせ、軸ずらし

対象となるもの(敵キャラなど)に対して、上下あるいは左右に並ぶことを「軸を合わせる」といい、逆に軸が合わないように斜めの位置に動くことを「軸をずらす」という。

また左右に並ぶことを縦軸(縦座標、Y座標)を合わせる、上下に並ぶことを横軸(横座標、X座標)を合わせるという。



X座標を合わせてテルアリンを待ち受ける。

●めくり

ちゃんとガードしているはずなのに、横や後ろ方向からの攻撃をくらってしまうこと。

●魔法剣

魔法の力が込められていて、特にガーゴイルにダメージを与えられる剣のこと。伝説の剣、炎・氷・雷の剣の4種を指す。ドラゴンスレイヤーは魔法剣ではないので注意。

シルバーダガーやシルバーアローも同様にダメージを与えられる。

●ビホ

編集部内でのビホルダーの呼び名。ほかにもテルアリ、エザホ、サソリ男、ゴブリン戦車、ヤマノウ(伝説の剣)などがある。ヤマノウはゲーム起動時のハイスコアのネームに由来している。

ちなみにテルアリンは女子高生の間では〝ぴょりん〜〟と呼ばれているらしい。

●ピヨる

麻痺や眠り攻撃をくらって動けなくなること。

●通販で売ってるソード

トゥハンデッドソードを筆者がたんに聞き間違えただけ。まっ、気持ちは分からんでもないよな。

●ヒゲに鉄球

モーニングスターを持ったクレリックのこと。オニに金棒と同義。

●クレリックの皮をかぶったトログロ

モーニングスターを持ったクレリックの対空(回転)攻撃とトログロダイトの振り回し攻撃が似ているから。トログロの皮をかぶったクレリックもいるらしい。



さぁ本物はどれでしょう?

●チームワークが悪い

じゃ、せぇ〜ので右にダッシュね、と言ってるにもかかわらず、毎度毎度誰かが罠にかかったり、スライディングで左に行ってしまったりと、なにかにつけうまくいかないパーティーのこと。

●○○っとく

○○にはそのときにとる行動が入る。

キュアっとく、ライトニングボルトっとく、メシ食っとく(ポーションを拾う)、我に加護っとく(ターンアンデッド)など。

●我に加護部屋

グール、スケルトンが多数出現する部屋。

●他人数プレイ

知らない人とやる多人数プレイ。

●ハーッ、はーっ、ゲッ、おのれぇ〜

調子こいてるクレリックがやられるさま。



●ヴエ〜ッ

キャラクターが死んだときの断末魔の叫び、あるいは死ぬこと自体を指す。敵・味方を問わず使用可。語源はオーガブラザーズの死に声。

「キメラはワンセットで転ばして大オイル9個まけばヴエ〜ッでしょ」のように使う。

●ビホルダーマン

カプコンさんから送られてきた資料の片隅に描かれていた落書き(?)。筆者はいたく気に入っている様子。



カウンターになる。



まずはガードして、急いでレバーを前に。



これでカウンターアタックが出せる。

●危険回避攻撃　（A+B同時押し）

一瞬無敵になって敵を攻撃できるが、体力をちょっぴり消費する。体力が極端に少ないときは使えない。ちなみに



「我に加護を!!」でアンデッドは即時退散。

敵に当たらなければ体力は消費しない。

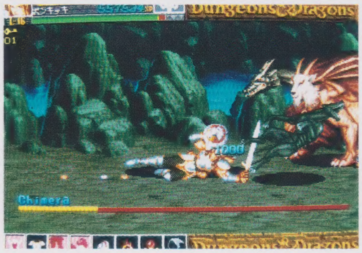
クレリックは特殊で、同時押しするとターンアンデッド（グール、スケルトンを追い払う）することができる。これも体力は消費せず、いくらでも使えるが無敵。

●スライディング　（↓↘→+B）

素早く移動できるだけでなく、落ちている硬貨、得点アイテム、鍵、ポーション、スクロールを拾うこともできる。

物を拾うモーションは意外とスキがあるので、硬貨が散らばったりしたときはスライディングで一気に回収してしまおう。

ボタンを押す長さで滑る距離を二段階に変えられる。調子に乗って滑っていると、よくトラップや炎に引っ掛かるので注意。



敵がいて金があるときはスライディングだ。

●ダッシュ　（←← or →→）

移動手段としては真横にしか動けないスライディングよりも融通が利くが、ダッシュ自体に当たり判定があるので敵にぶつかって止まる（止められる）ことが多い。敵のいるところではスライディングのほうが確実に移動できる。

●しゃがむ　（↓+B）

意外と軽視できないのが、このしゃがむ動作。G・ビートルや弓兵を避けるほか、ドラゴンの噛みつきを避けるのにも使う。レバーは真下に入れるのがポイントだ。

サークルを制する

基本となる操作の説明は一通り終えた。さて、ここから先、シャドーオーバーミスタラを進めていくうえで、誰もがぶち当たる壁であり、乗り越えねばならない壁でもあるサークルについて話をしていこう。

魔法キャラ（クレリック、M・ユーザー、エルフ）と非魔法キャラ（ファイター、ドワーフ、シーフ）とでは、サークルの扱いに関しては難度にかなりの違いがあることを初めにおさえてもらいたい。

魔法、非魔法両者に共通なのは、まずCボタンを押してサークルを開く。その状態でCボタンを押すごとに、サークル内の武器&アイテムが時計回りに回転する。使用したいアイテムにカーソルが合ったら、Dボタンを1回押せばサークルが閉じる。あるいは開いた状態でAボタンを押せば、武器で攻撃しながらサークルを閉じることができる。

非魔法キャラはこれだけ。

魔法キャラの説明に移ろう。魔法を使うためには一度サークルを開いた後、さらにBボタンを押してサークルの切り換えをしなければならない。これでアイテム→魔法のサークルになったはずだ。さらにBボタンを押すと別の魔法が表示されるので、都合3ページ分のサークルを操らなければならない。非常に大変ではあるが、まずは魔法の並びを覚えよう。内の魔法の並びを覚えよう。サークル内の魔法はアイテムと違い順番が固定されているので、すぐに覚えられるはずだ。

魔法に関しては別にページを設けてあるので、詳しくはそちらを参照してもらうとして、いくつかサークルに関する注意事項を挙げておこう。

●並びを覚える

できることならアイテムのサークル内の6個の並び順を覚えておきたい。あるいは敵のいない所やボス前でこまめにサークルを開いて、自分が何をいくつ持っているか程度のことは把握しておこう。



CSW、大オイル、イフリートボトルなど重要なものは場所を覚えておこう。

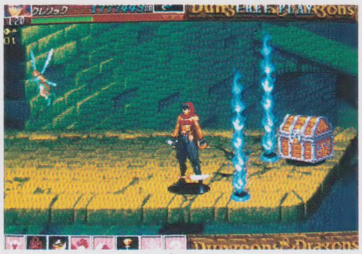
●余計なものは持たない

サークルが一杯に埋まっていると、リングが拾えなかったり、敵の落としたヘボい物と手持ちの貴重なアイテム（ダガーとCSWリングなど）を誤って持ち換えたりということがたびたび起こりうる。特に乱戦になったり地形で足元が見えにくかったりすると非常に危険だ。

そうならないために、できれば空欄をひとつ作っておいてもらいたい。不要な物があれば敵のいない所で使い切ってしまうか、いつでも使える or 落とせるように装備しておくといいだろう。

逆に後半面に行くと、持っているのは貴重品ばかりということになるだろう。そのときは初期装備の武器や盾などにカーソルを合わせておけばうっかり持ち（拾い）換えるミスをしなくなるぞ。

サークルを制する者はシオミを制するのだ。



アイテム一杯でキャラ特有アイテムに合わせておけば物は拾わない。

レベルアップの基礎知識

レベルアップに関しても魔法キャラと非魔法キャラでは意味合い、というか重要性がまったく違っている。

D&D®の世界では、プレイヤーはレベルアップしても基本となる能力値（腕力や素早さや知識など）は変化しない。ただヒットポイントと使える呪文数が増えるだけである。

よって非魔法キャラはヒットポイントが増えるだけ。たまに武器がレベルアップするが、特筆すべきことでもないだろう。

しかし魔法キャラにとって、レベルアップというものは非常に大きな意味を持っている。

それまで使えなかった呪文を使えるようになるというのも重要だが、それよりもレベルアップするポイントは同時に呪文使用数を回復するポイントだということ。これも詳しくは魔法のページに譲ることにするが、魔法キャラは自分のレベルアップポイント（各キャラごとに決まっている）も覚えておくように。

ちなみにD&D®のルール上、ドワーフはレベル12まで、エルフはレベル10までしか成長しない。



レベルアーップ、アンド魔法回ふーく!!

うまくなりたい

始めたばかりのキミ、なかなか先へ進めないキミ、なんとなくプレイが不安定なキミは是非ともここを参照して、自分に当てはまるものがないかチェックしてみてほしい。

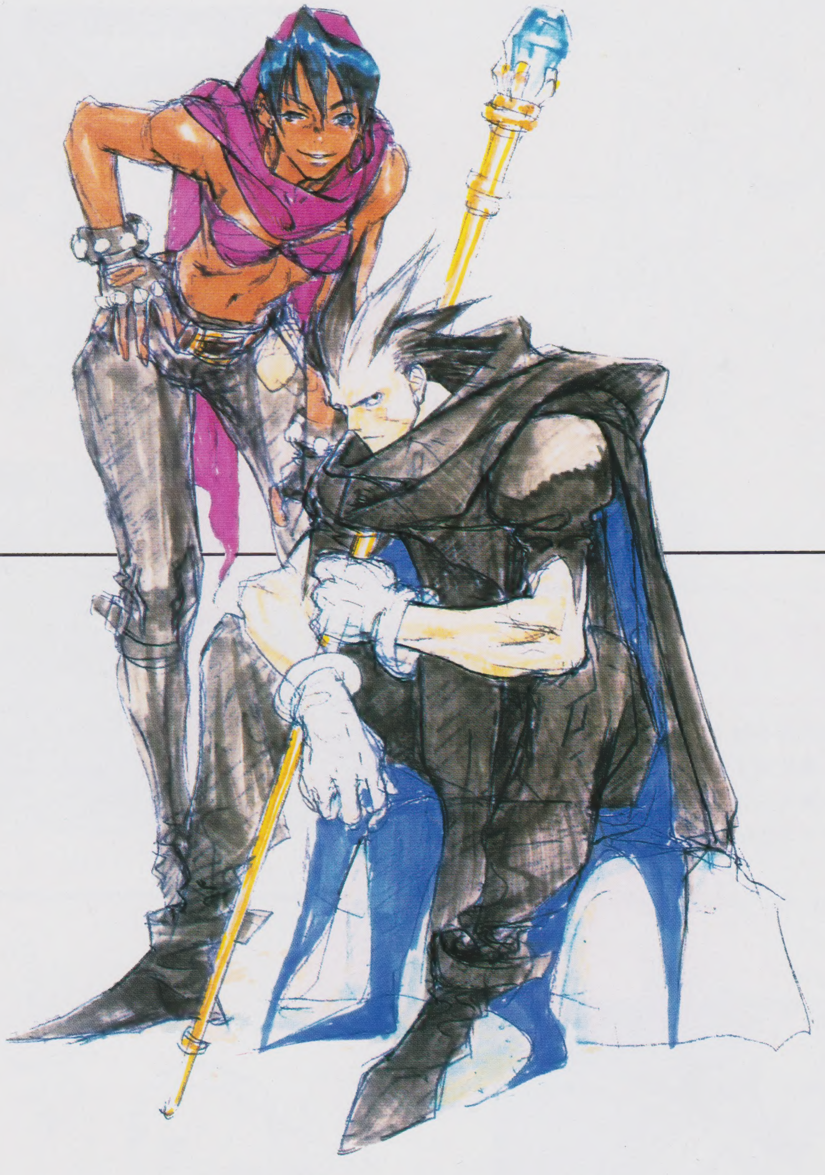
●連続技を体得する

ここでいう連続技とは、敵がくらい状態から回復せず、まったく途切れ目なく連続して打撃を加える一連の攻撃のことを指す。

例えばファイターがAボタンを連打した場合、1～3振り目は連続技となるが、4振り目は連続技とは言えない。しかし1・2・3キャンセル波動斬りは完全に連続技として成立する。

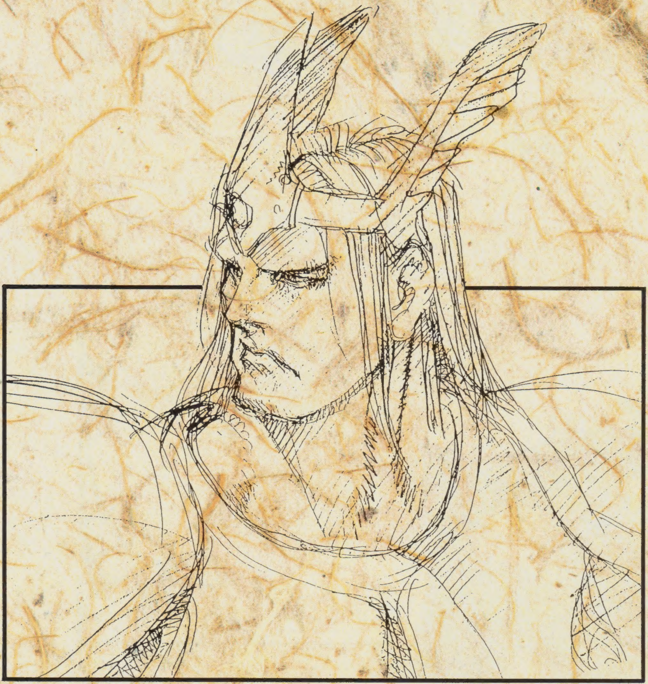
各キャラごとの有効な連続技は、それぞれの攻略ページで確かめてほしい。もし攻略文章中に1セットという単語が出てきたら、それは連続技

プレイヤーキャラクター紹介



■THE PLAYER CHARACTERS■

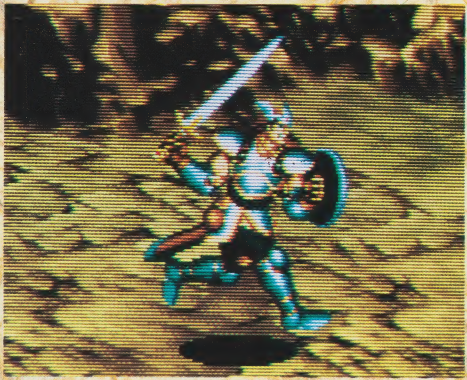
やってやらー



ファイター

あらゆる武器を使う闘いのエキスパート。魔法の才覚はないが、攻撃力、防御力にはすぐれており、武器だけでも十分闘いを進めていける。
体力も多いので初心者におすすめだ。

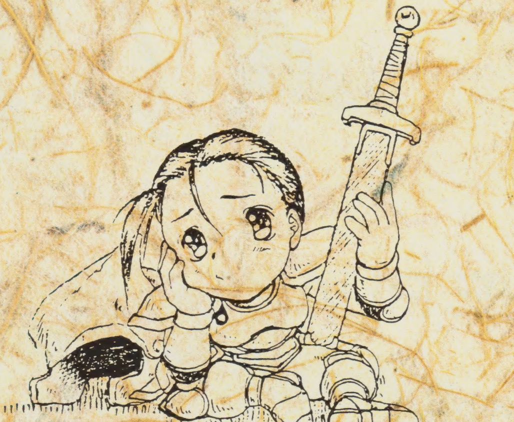




ファイター武器攻撃力

武　器	基本値
ノーマルソードＬＶ１	8
ＬＶ２	12
ＬＶ３	16
ＬＶ４	20
ショートソードＬＶ１	4
ＬＶ２	8
ＬＶ３	12
ＬＶ４	16
トゥハンデッドソード	28
バスタードソード	22
ドラゴンスレイヤー	20
ホーリーアベンジャー	18
伝説の剣	32
呪いの剣１	32
呪いの剣２	25
炎の剣	15
凍りの剣	20
雷の剣	18
ハンドアックスＬＶ１	8
ＬＶ２	12
ＬＶ３	16
ＬＶ４	20
バトルアックス	20
メイスＬＶ１	8
ＬＶ２	12
ＬＶ３	16
ＬＶ４	20
ウォーハンマー	18
モーニングスター	22

From Staff






Fighter

Fighter

通常攻撃

アタックボタンを押す

しゃがみ攻撃

しゃがみ中にアタックボタンを押す

ダッシュ攻撃

ダッシュ中にアタックボタンを押す

ジャンプ攻撃

ジャンプ中にアタックボタンを押す

強攻撃

レバー前＋アタックボタンを押す

体当たり

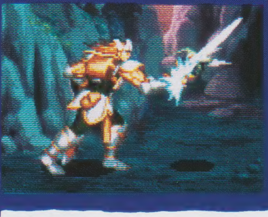
ダッシュ中に敵にぶつかる

垂直ジャンプ下突き

ジャンプ中にレバー下＋アタックボタン

突き飛ばし攻撃

アタックボタン押しっぱなし

上側に攻撃

敵がジャンプ中アタックボタンを押す

ダッシュジャンプ下突き

ダッシュジャンプ中にレバー下＋アタックボタン

ダッシュ必殺技

レバー↓↘→＋アタックボタン

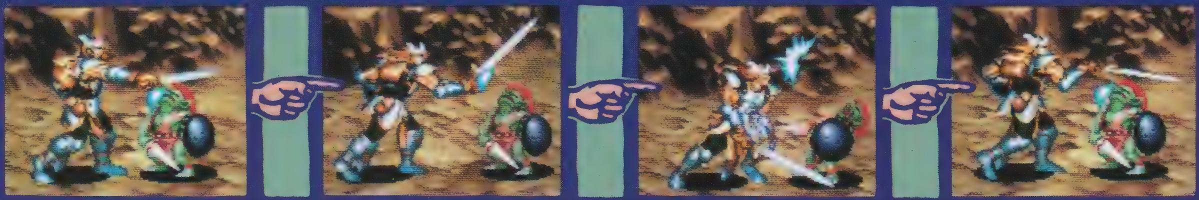
下側への攻撃

足元に小さい敵がいる時、アタックボタンを押す

ダッシュジャンプ攻撃

ダッシュジャンプ中にアタックボタン

連続攻撃



攻撃ヒット時にアタックボタン連打

対空必殺技（2段）



レバー↓↑＋アタックボタン。さらにもう1回ボタンを押すことにより2段目を出す

追い打ち攻撃



倒れている敵の奥に回り込んでアタックボタン

バックステップ



ジャンプボタンを素早く2回押す

スライディング



レバー↓↘→＋ジャンプボタン

カウンターアタック



盾で敵の攻撃を受けたら、すぐレバーを前に入れる

盾防御



アタックボタンを押しっぱなしでレバーを後に入れる

危険回避技



アタックボタンとジャンプボタンを同時に押す

ファイターは、基本的に攻撃力が高いが、ダッシュ必殺技や対空必殺技が強いわけではない。

連続攻撃の中に、ダッシュ必殺技をまぜるのは、スキがないだけで、威力を期待して出すわけではない。

対空必殺技は、場所によっては使うが、多用するのはひかえよう。

ファイターの最大の武器は、剣を振る速さにある。他にも、剣を上から振り下ろすため、上からの攻撃に強い。

我に加護を!!







クレリック

神の加護の卓越した格闘センスをあわせもつ聖職者。戒律で禁止されているため、使える武器は限られているが、回復、補助系の魔法で彼の右に出るものはない。パーティープレイでは欠かせない1人だ。

使用魔法
ホールドパーソン
コンティニュアルライト
ストライキング
ブレス
ターニングアンデッド
キュワシリアスワンズ
キュワクリティカルワンズ
スティックス トゥ スネイクス(1Pのみ)
インセクトプラーグ (2Pのみ)
ホーリーワード (1Pのみ)
アースクェイク (2Pのみ)





クレリック武器攻撃力

武 器	基本値
メイスLV1	8
LV2	12
LV3	16
LV4	20
ウォーハンマー	18
モーニングスター	22
スタッフオブスネイクス	12

Cleric



Cleric

通常攻撃

アタックボタンを押す

しゃがみ攻撃

しゃがみ中にアタックボタンを押す

ダッシュ攻撃

ダッシュ中にアタックボタンを押す

ジャンプ攻撃

ジャンプ中にアタックボタンを押す

強攻撃

レバー前＋アタックボタンを押す

体当たり

ダッシュ中に敵にぶつかる

垂直ジャンプ下突き

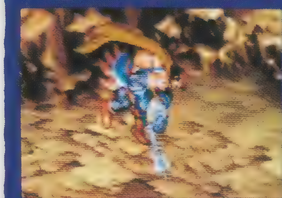
ジャンプ中にレバー下＋アタックボタン

突き飛ばし攻撃

アタックボタン押しっぱなし

上側への攻撃

敵がジャンプ中アタックボタンを押す

ダッシュジャンプ下突き

ダッシュジャンプ中にレバー下＋アタックボタン

ダッシュ必殺技

レバー↓↘→＋アタックボタン

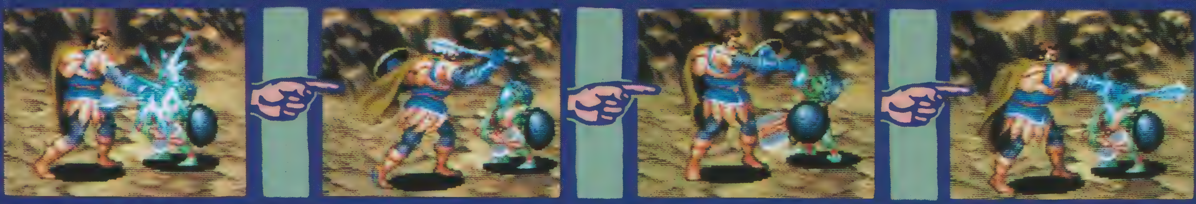
下側への攻撃

足元に小さい敵がいる時、アタックボタンを押す

ダッシュジャンプ攻撃

ダッシュジャンプ中にアタックボタン

連続攻撃



敵に当たり判定させて素早くアタックボタンを連打

対空必殺技



レバー⬇⬆＋アタックボタン

カウンターアタック



楯で敵の攻撃を受けたら、すぐレバーを前に入れる

楯防御



アタックボタンを押しっぱなしでレバーを後に入れる

バックステップ



ジャンプボタンを素早く2回押す

スライディング



レバー⬇➡＋ジャンプボタン

追い打ち攻撃



倒れている敵の奥に回り込んでアタックボタン

危険回避技



アタックボタンとジャンプボタンを同時に押す

高い攻撃力と回復魔法を誇るクレリック。
　通常攻撃などに多少使い勝手の悪さがあり慣れを必要とするが、ダッシュ必殺技等のコツをつかんでしまえばこれほど（クリアが）楽なヤツはいない、と思うだろう。
　とにかく、ダッシュ必殺技が強力なのが特長。各ボス戦の前では補助魔法で攻撃力を上げ、使える道具の少なさをカバーする。回復魔法もあるので、先の面構成を覚えたい人に、特におすすめだ。

精霊たちよ、力をかして!







From Staff







エルフ武器攻撃力

武器	基本値
ノーマルソードLV1	8
LV2	12
LV3	16
LV4	20
ショートソードLV1	6
LV2	10
LV3	14
LV4	16
バスタードソード	22
ドラゴンスレイヤー	20
ホーリーアベンジャー	18
伝説の剣	32
呪いの剣1	32
呪いの剣2	25
炎の剣	15
凍りの剣	20
雷の剣	18
ハンドアックスLV1	8
LV2	12
LV3	16
LV4	20
メイスLV1	8
LV2	12
LV3	16
LV4	20
ウォーハンマー	18
モーニングスター	22

使用魔法
マジックミサイル
ファイヤーボール
ライトニングボルト
アイスストーム
ヘースト
インビジビリティー
ポリモーフアザー
コンジュアエレメンタル



エルフ

攻撃魔法と剣術に長けた美しき森の守護者。女の子のため、非力で攻撃力はおとり、体力も少ないが序盤から強力な魔法をあやつり、武器もさまざまなものを使える。冒険の後半は成長しなくなるが、前半戦ではかなり強力。初心者におすすめのキャラだ。

Elf

通常攻撃



アタックボタンを押す

しゃがみ攻撃



しゃがみ中にアッタクボタンを押す

ダッシュ攻撃



ダッシュ中にアタックボタンを押す

ジャンプ攻撃



ジャンプ中にアタックボタンを押す

強攻撃



レバー前＋アタックボタンを押す

体当たり



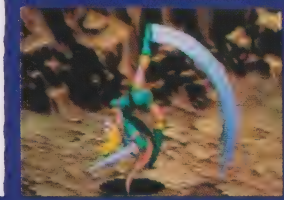
ダッシュ中に敵にぶつかる

垂直ジャンプ下突き



ジャンプ中にレバー下＋アタックボタン（連続入力可）

突き飛ばし攻撃



アタックボタン押しっぱなし

上側への攻撃



敵がジャンプ中アタックボタンを押す

ダッシュジャンプ下突き



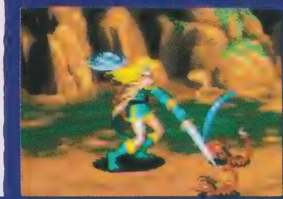
ダッシュジャンプ中にレバー下＋アタックボタン（連続入力可）

ダッシュ必殺技



レバー↓↘→＋アタックボタン

下側への攻撃



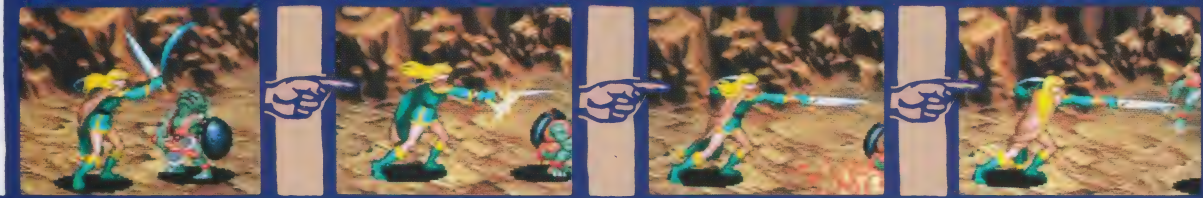
足元に小さい敵がいる時、アタックボタンを押す

ダッシュジャンプ攻撃



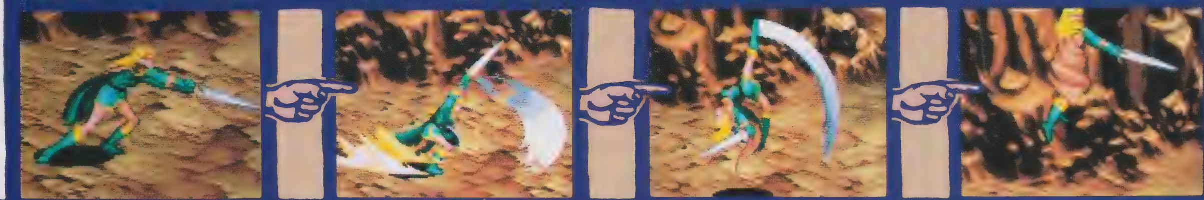
ダッシュジャンプ中にアタックボタン

連続攻撃



敵に当たり判定させて素早くアタックボタンを連打

対空必殺技



レバー↓↑＋アタックボタン

カウンターアタック



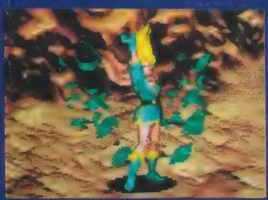
楯で敵の攻撃を受けたら、すぐレバーを前に入れる

楯防御



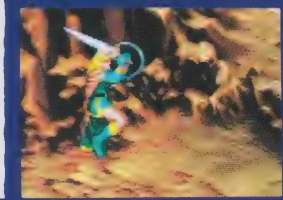
アタックボタンを押しっぱなしでレバーを後に入れる

危険回避技



アタックボタン、ジャンプボタンを同時に押す

バックステップ



ジャンプボタンを素早く2回押す

スライディング



レバー↓←→＋ジャンプボタン

追い打ち攻撃



倒れている敵の奥に回り込んでアタックボタン

エルフは、剣を振るスピードは速いが、連続技にした場合3打目がやや遅くなる。ここに反撃される敵もいるので注意。

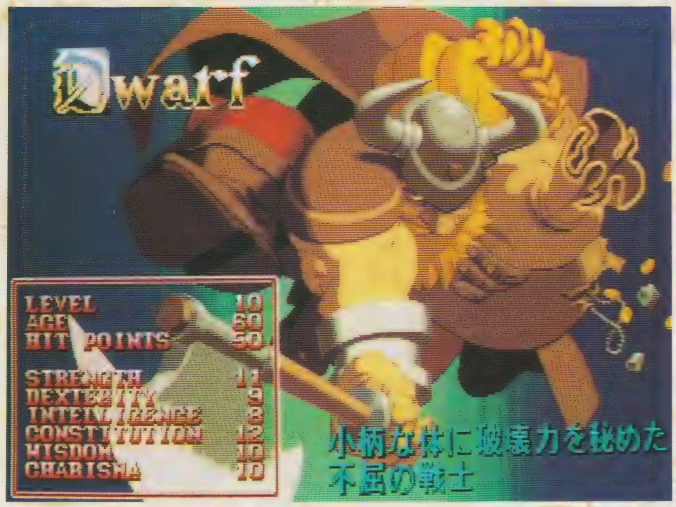
ダッシュ必殺技は悪くはないが、強いのが対空必殺技。ダッシュ→対空とつなぐだけで、強力な連続技になる。対空必殺技は空中で敵を地上にたたきつけるが、そのとき他の敵も巻き込めるぞ。

特殊な技は、レバー下入れのジャンプ下突き。敵の上ではね続けることができる。空中でどちらにはねるか制御でき、10点ずつ点数も入っていくのだ。

くそたわけぇ！

ドワーフ

小柄な体に破壊力を秘めた不屈の重戦士。魔法は不得意だが、特殊攻撃に対する防御力はそれを補ってあまりあるほどである。
腕力も強く、彼が連続で繰り出す攻撃は、襲いかかるモンスターたちに反撃のいとまも与えない。パワーで押し切るのが好きな人には最適なキャラクターだろう。







ドワーフ武器攻撃力

武　器	基本値
ノーマルソードＬＶ１	6
ＬＶ２	10
ＬＶ３	12
ＬＶ４	16
ショートソードＬＶ１	3
ＬＶ２	6
ＬＶ３	10
ＬＶ４	12
バスタードソード	18
ドラゴンスレイヤー	16
ホーリーアベンジャー	12
伝説の剣	24
呪いの剣１	24
呪いの剣２	19
炎の剣	11
凍りの剣	16
雷の剣	14
ハンドアックスＬＶ１	6
ＬＶ２	8
ＬＶ３	10
ＬＶ４	14
バトルアックス	16
メイスＬＶ１	6
ＬＶ２	10
ＬＶ３	12
ＬＶ４	16
ウォーハンマー	16
モーニングスター	20









Dwarf

Dwarf

通常攻撃

アタックボタンを押す

しゃがみ攻撃

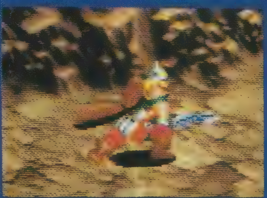
しゃがみ中にアタックボタンを押す

ダッシュ攻撃

ダッシュ中にアタックボタンを押す

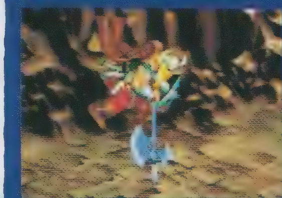
ジャンプ攻撃

ジャンプ中にアタックボタンを押す

強攻撃

レバー前＋アタックボタンを押す

体当たり

ダッシュ中に敵にぶつかる

垂直ジャンプ下突き

ジャンプ中にレバー下＋アタックボタン

突き飛ばし攻撃

アタックボタン押しっぱなし

ダッシュジャンプ攻撃

ダッシュジャンプ中にアタックボタン

ダッシュジャンプ下突き

ダッシュジャンプ中にレバー下＋アタックボタン

上側への攻撃

敵がジャンプ中にアタックボタンを押す

下側への攻撃

足元に小さい敵がいる時、アタックボタンを押す

回転アタック

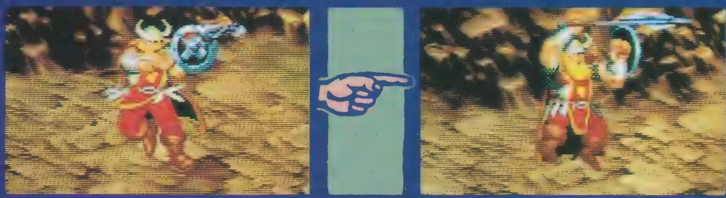
レバー下方向＋ジャンプボタン

連続攻撃



攻撃ヒット時にタイミングよくアタックボタンを連打

対空必殺技



レバー↓↑＋アタックボタン

追い打ち攻撃



倒れている敵に近づいてアタックボタン

カウンターアタック



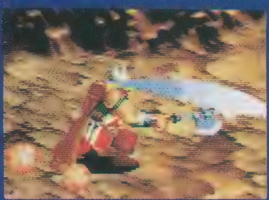
楯で敵の攻撃を受けたら、すぐレバーを前に入れる

楯防御



アタックボタンを押しっぱなしでレバーを後に入れる

ダッシュ必殺技



レバー↓↘→＋アタックボタン

バックステップ



ジャンプボタンを素早く2回押す

スライディング



レバー↓↘→＋ジャンプボタン

危険回避技



アタックボタン、ジャンプボタンを同時に押す

百裂斬り



アタックボタンを連打

まずはジャンプの頂点でBボタンを押したときに出る回転アタックについて。ドワーフ特有の技であるが、はっきり言って使えないので無視。

コマンド技はどちらも使うと絶大な攻撃力を生むのでぜひ慣れてほしい。ただダッシュ必殺技に関しては相手にガードされると弾き飛ばされてしまうので信用はできない。遠めで出せばその問題も多少解消される。

最後はスライディング。動きが遅いドワーフにとって、これは天の恵みと言える。

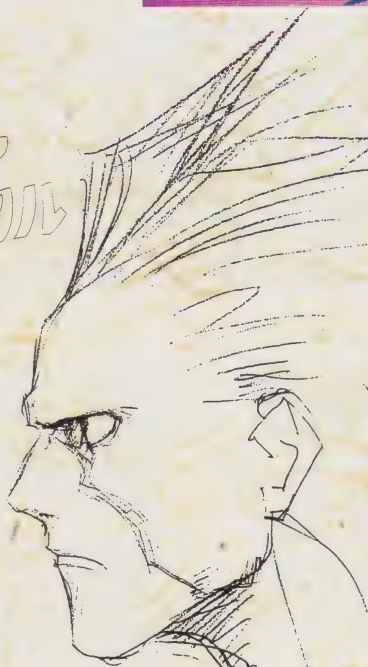
このザコがっ!









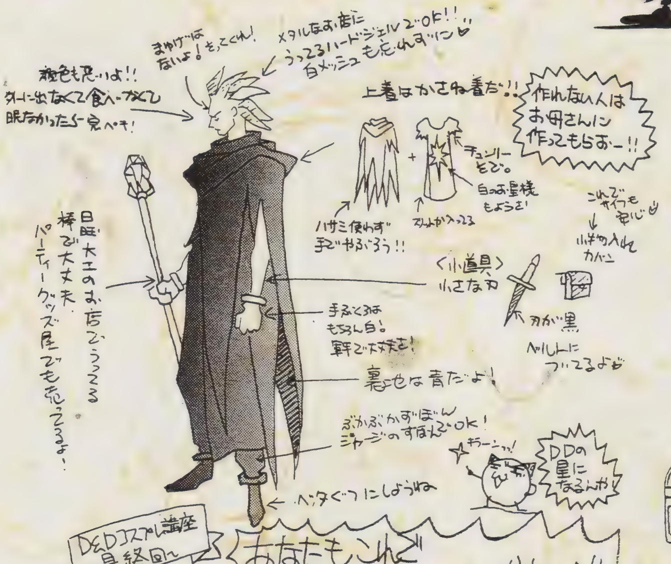


マジックユーザー武器攻撃力

武　器	基本値
スタッフオブエレメント	12
スタッフオブマジカルパワー	10
スタッフオブウィザードリィ	10
スタッフオブストライキング	12
スタッフオブスネイクス	12
ワンドオブコールド	6
ワンドオブファイヤーボール	6
ワンドオブライトニングボルト	6
ワンドオブパラライゼイション	6

使用魔法
マジックミサイル
ファイヤーボール
ライトニングボルト
アイスストーム
ウォール オブ ファイヤー
フレッシュ トゥ ストーン
ファイナルストライク
クラウドキル（2Pのみ）
プロジェクトイメージ
コンジュアエレメンタル（1Pのみ）
リバースグラビティー
メテオストーム（1Pのみ）
パワーワードキル（2Pのみ）

From Staff







マジックユーザー

森羅万象の理を操る大いなる魔法の使徒。力は弱いが、彼の使う攻撃魔法の破壊力はそんなことは微塵も感じさせないほど強力だ。迫り来るモンスター軍団も、その魔法の前ではひとたまりもない。成長する度に目を見張るような魔法を覚えていくので、彼を使う人の期待を裏切ることはないだろう。

Magicuser

通常攻撃



アタックボタンを押す

ダッシュ攻撃



ダッシュ中にアタックボタンを押す

強攻撃



レバー➡+アタックボタン

体当たり



ダッシュ中に敵にぶつかる

突き飛ばし攻撃



アタックボタン押しっぱなし

しゃがみ攻撃



しゃがみ中にアタックボタンを押す

ジャンプ攻撃



ジャンプ中にアタックボタンを押す

垂直ジャンプ下突き攻撃



ジャンプ中にレバーを下に入れながら、アタックボタンを押す

ダッシュジャンプ攻撃



ダッシュジャンプ中にアタックボタンを押す

ダッシュジャンプ下突き



ダッシュジャンプ中にレバーを下に入れながらアタックボタンを押す

スライディング



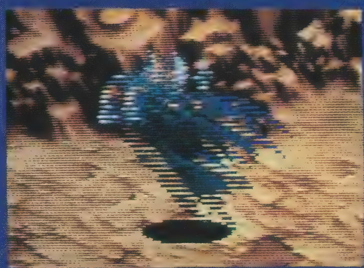
レバー⬇➡+ジャンプボタン

追い打ち攻撃



倒れている敵の奥に回り込んでアタックボタンを押す

バックステップ



ジャンプボタンを素早く2回押す

戦闘の基本となる杖攻撃はリーチはあるものの振りが遅く、与えるダメージも小さいのでくれぐれも慎重に。

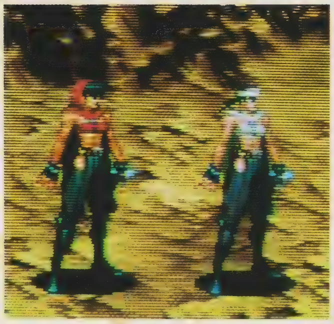
数少ない特殊技の中で注目したいのは強攻撃の毒針。与えるダメージはゼロに等しいが、気絶値が高く、クリティカルヒットが出る可能性もある。杖からの連携に使おう。

ジャンプボタンを素早く2回押すとバックステップするが、この技は無敵なので緊急回避的な使い方がいい。ただし最後にスキがあるので注意。

なめんじゃないよっ!

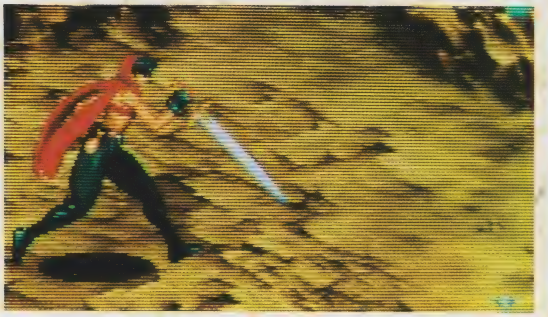








シーフは銀貨１枚すら見逃さないぞ





シーフ武器攻撃力

武　器	基本値
ノーマルソードＬＶ１	9
ＬＶ２	14
ＬＶ３	19
ＬＶ４	24
ショートソードＬＶ１	6
ＬＶ２	10
ＬＶ３	14
ＬＶ４	18
バスタードソード	22
ドラゴンスレイヤー	20
ホーリーアベンジャー	18
伝説の剣	32
呪いの剣１	32
呪いの剣２	25
炎の剣	15
凍りの剣	20
雷の剣	18
ハンドアックスＬＶ１	9
ＬＶ２	14
ＬＶ３	19
ＬＶ４	24
メイスＬＶ１	9
ＬＶ２	14
ＬＶ３	19
ＬＶ４	24
ウォーハンマー	20
モーニングスター	24

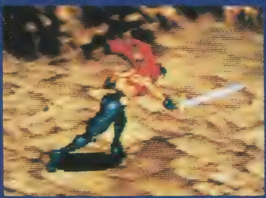
シーフ

探索能力に秀でた身軽なダンジョン探索のプロ。攻撃力、防御力はそれほど高くないが、動きが素早く敵の攻撃をかわしやすい。また、冒険を攻略する上で必要な、数々の特殊能力を持っているので、彼女がいるといないでは、君たちの道のりに大きな違いがでるだろう。



Thief

Thief

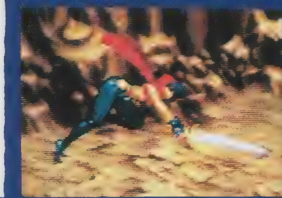
通常攻撃

アタックボタンを押す

しゃがみ攻撃

しゃがみ中にアタックボタンを押す

ダッシュ攻撃

ダッシュ中にアタックボタンを押す

ジャンプ攻撃

ジャンプ中にアタックボタンを押す

強攻撃

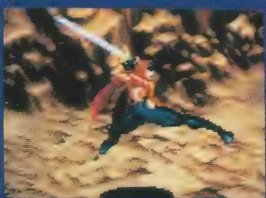
レバー前＋アタックボタンを押す

体当たり

ダッシュ中に敵にぶつかる

垂直ジャンプ下突き

ジャンプ中にレバー下＋アタックボタン

突き飛ばし攻撃

アタックボタン押しっぱなし

上側への攻撃

敵がジャンプ中アタックボタンを押す

ダッシュジャンプ下突き

ダッシュジャンプ中にレバー下＋アタックボタン

ダッシュ必殺技

レバー↓↘→＋アタックボタン

下側への攻撃

足元に小さい敵がいる時、アタックボタンを押す

ダッシュジャンプ攻撃

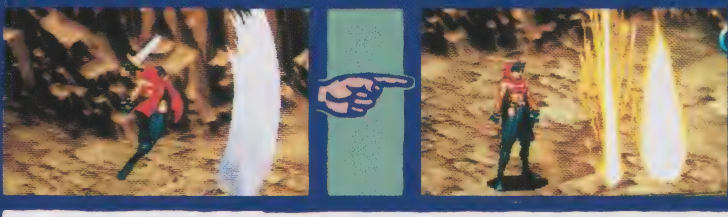
ダッシュジャンプ中にアタックボタン

連続攻撃



攻撃ヒット時にアタックボタン連打

対空必殺技



レバー⬇⬆＋アタックボタン

二段ジャンプ



ジャンプ中にジャンプボタンを押す

危険回避技



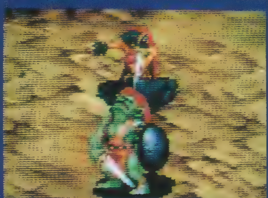
アタック＆ジャンプボタン同時押し

三角とび



画面端でジャンプボタンを押す

バックスタッブ



敵の背後から➡⬇＋アタックボタン

スライディング



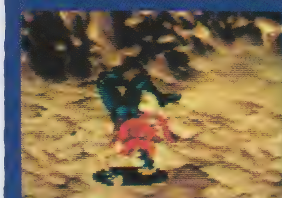
レバー⬇⬊➡＋ジャンプボタン

追い打ち攻撃



倒れている敵に近づいてアタックボタン

バックステップ



ジャンプボタンを素早く2回押す

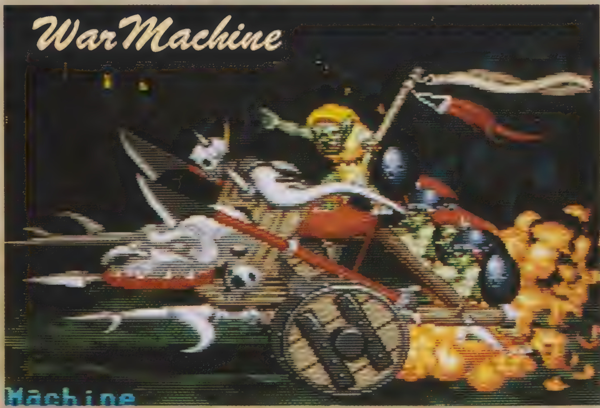
シーフのコンビネーションは3段攻撃。ボタン連打で簡単に出せるし、リーチがあるので使いやすい。だが、一番の武器はダッシュ必殺技。上下のラインに対する「幅」が通常斬りより広くなり、軸ずらし攻撃などに重宝する。

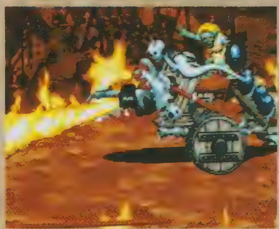
　対空必殺技は連続攻撃の一部として使っていこう。空中で投げつける大オイル部分は、敵をダウンさせるぞ。

　レバー入れの強攻撃は無理に使う必要はないが、キャンセルして必殺技につながる。

モンスター設定・解説

D&D®の魅力を引き立てる、もう一人の主人公たち。彼らの生態や行動パターンなどを、写真を使って分析してみよう。







ウォーマシン(ゴブリン)

シンの配下にあるゴブリンが、トリンタン村襲撃の際に使用した、最終兵器。ゴブリンの英知を結集した会心の兵器で、ゴブリンの制作とは思えないほどの高性能マシーンである。

この戦車は、2つの巨大な車輪を備えているが、自力では動かず、ゴブリンが後から押すことによって初めて可動する。5人のゴブリンが後から押しており、押すゴブリンがいないときは動きが止まってしまう。

だが、伸縮可能な槍、投石器、バーナーなどを備えており、その攻撃能力は驚くべきものである。正面にはドクロが飾られており、1対のオノも装備されている、これらの武器で攻撃するほか、体当たりしてくるのが主な攻撃である。

押し手のゴブリンのほかに、ウォーマシンの上に黄色い帽子をかぶったリーダーが1人立っている。このリーダーはたいてい士気を高める役割を買って出ているが、怒るとオイルを投げつけることがある。

圧倒的な攻撃力を誇るウォーマシンだが、重装備ゆえあまり急に方向転換できないのが弱味。加速がつきすぎていると、たとえガケが迫っていても止まることができない。このあたりに、ゴブリンたちのウォーマシン設計上の問題が感じられる。

やはり、正面から迎え撃つのは危険。突進を紙一重でよけながら戦えば、突っこむしか能のないウォーマシンはいずれ自滅することとなるのは間違いない。



名前	ウォーマシン
経験値（得点）	1000
お金	なし
得点アイテム	なし
魔法・攻撃アイテム	なし
盗めるお宝	なし



オウルベア

フクロウの頭とグリズリーベアの体を持つ、奇妙な生物。オウルベアは非常に獰猛な生物で、テリトリーに人間が近づくと襲いかかってくる。グリズリーベアと同等のパワーを持つので、その一撃は恐ろしいものである。特に、跳び掛かりと鋭い爪には注意してほしい。

オウルベアは哺乳類のように思われるが、卵を産み落として繁殖する。現在では、哺乳類か鳥類かは判別されていない。オウルベアの卵は魔法で加工することによりワンダーエッグとなるので、非常に貴重である。

名前	オウルベア
経験値（得点）	800
お金	銀袋×10、金貨×2
得点アイテム	琥珀、アクアマリン
魔法・攻撃アイテム	ダガー、ショートソードＬＶ２
盗めるお宝	オウルベアの卵、金10袋



設定原画の世界

ゲームに登場しなかった、ボツキャラクターや制作過程にて使用された線画などを集めました。とくとご覧あれ！



ガーゴイル

財宝などを冒険者や侵入者たちから守るために、高位の魔法使いによって創られた、エンチャンテッドモンスター（創造生物）。外見はその製作者によって個性が出るのだが、一般的には悪魔のような姿をしていることが多い。角と牙が生えた頭部と、鋭い爪を持つ両腕。そして、背中には蝙蝠状の翼が生えている。

普段は石像のように動かず、財宝や重要な部屋の前にズッシリと構えているが、ある一定の範囲に侵入者が近づくと突如動きだし、襲いかかるようになっている。翼を使って移動し、両手の爪、牙での噛みつきなどが主な攻撃手段。最初の奇襲で噛みつきを狙ってくるので、十分に注意しよう。

ガーゴイルは特殊な魔法で創られており、魔法、もしくは魔法の武器による攻撃しか受け付けない。これに該当する能力、武器を所持していない場合には、素早く逃げるか、近寄らないのが得策だろう。

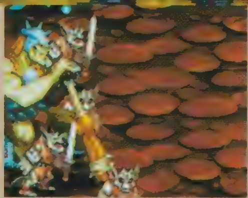
このモンスターは必ず重要な場所を守っているので、近くには財宝かそれに値するなにかがあるはずだ。



名前	ガーゴイル
経験値（得点）	2000
お金	金貨×3・銀100袋、金貨×3・銀貨×3
得点アイテム	本B、彫刻、ダイヤモンド
魔法・攻撃アイテム	リング、ワンド、スクロール
盗めるお宝	オーブ、イヤリング

Ogre Master Brothers







オーガマスターブラザーズ

オーガは人間と同じような二足歩行の生物なのだが、決定的な違いとして、体の大きさがある。オーガの平均的な身長は、8～10フィート（約240～300㎝）と言われている。そのため筋力が驚くほど強く、人間の頭ほどある石でさえも小石のように扱う。

知能は低いのだが、性格は非常に残忍で狂暴である。また、オーガは群れていることは少ないが、ゴブリンなどを従属させていることもある。小さな徒党のリーダーであることが多い。彼らは人間を食するらしく、村や街を襲うことがよくある。

有名なオーガとしては、アインスンの街で暴れ回った「オーガマスターブラザーズ」がいる。二人兄弟のオーガなのだが、弟は非常に好戦的で、先頭を切って戦うような性格。兄のほうもやはり好戦的なのだが、弟が不利になるまでは出てこないらしい。

この兄弟がそろうと非常に危険であり、戦い慣れた冒険者でも手に負えないと言われるほどである。力任せの連携攻撃に対しては、1人で対処できる代物ではないだろう。2匹が一緒にいるときよりも、1匹でいるところで決着をつけたいものである。

名前	オーガマスター兄
経験値（得点）	15000
お金	なし
得点アイテム	アクアマリン、オパール、本B
魔法・攻撃アイテム	ハンマー、アロー、オイル
盗めるお宝	ガントレット、ヘルメット

名前	オーガマスター弟
経験値（得点）	20000
お金	銀貨×5・銀10袋、銀貨×5・銀10袋×2
得点アイテム	アクアマリン、オパール、本B
魔法・攻撃アイテム	ヒーリングポーション、ワンド、リング
盗めるお宝	スペルターニングリング、ティアラ

Gargoyle







キメラ

名前	キメラ
経験値（得点）	55000
お金	銀貨×3・金貨×3、銀10袋×5・銀100袋×2、金10袋×3・銀100袋
得点アイテム	ルビー、エメラルド、香水、アクアマリン
魔法・攻撃アイテム	シルバーダガー、シルバーアロー、大オイル
盗めるお宝	雷の剣、スタッフオブスネイク

Chimera

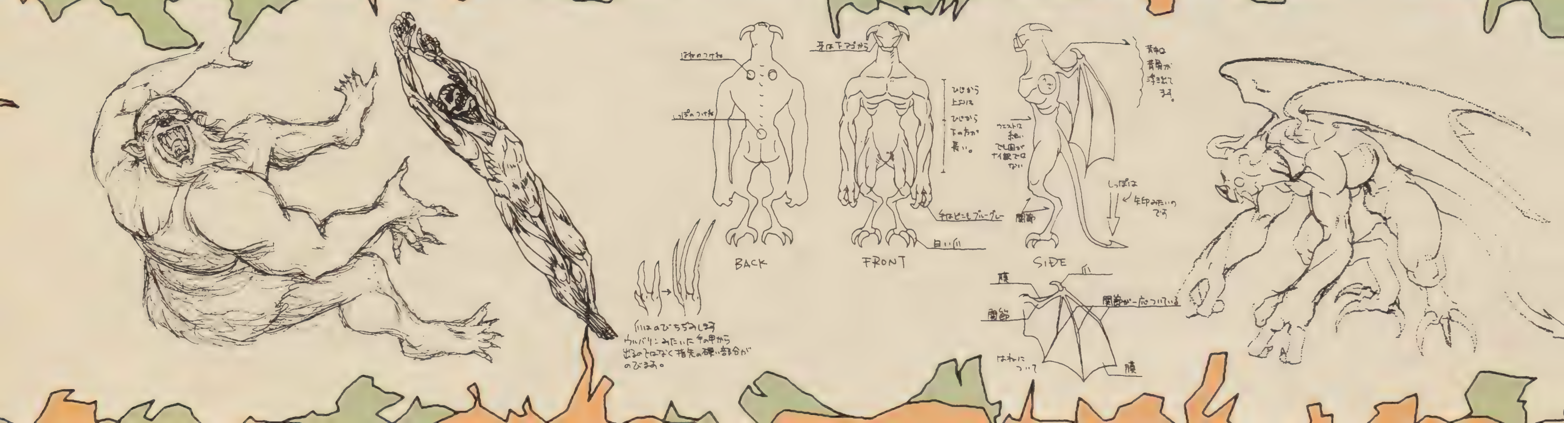


何種類かの生物を合成して創られた、合成獣。その姿は非常に特殊なもので、3つの頭（山羊、ライオン、ドラゴン）を持ち、ライオンの前半身と山羊の後半身、ドラゴンの翼を持つ。そして、尻尾は蛇となっている。全長は約15フィート（約450㎝）ほどあり、その巨体ゆえに力も強く、凄まじい破壊力を持っている。性格は非常に狂暴で、攻撃的である。

多くのキメラは高位の魔法使いによって創られることが多い。ガーディアン（守護者）として、重要な場所や財宝、魔法使い自身などを守っているのである。まれに野生化するキメラもいる。その場合、生息地域は特に決まっておらず、山岳地帯や洞窟などに住み着いている。だが魔法的な生物なので、繁殖能力はなく群れをなしていることはまずない。

攻撃は主に、前足の鋭い爪による引っ掻きと、山羊の角による体当たりである。また、高く飛び上がり、上空から突撃を仕掛けてくることもある。

しかし、もっとも危険なのは、ドラゴンの頭から吐き出される、炎のドラゴンブレスだろう。その威力は本物のドラゴンと比べれば小さいほうだが、冒険者の一人ぐらいを焼き殺すには十分な火力である。このブレスを止めるには、ドラゴンの首を落とすしか方法はない。だが、首一つ落としたからといって、油断してはならない。残りの首を落とさないかぎり、戦いは続くだろう。





コボルド

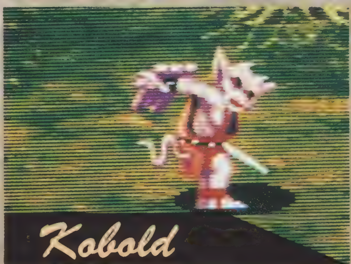
アーケードゲーム「D&D® タワーオブドゥーム」では、ザコ中のザコでありながら決して侮ることのできない名ザコ敵を演じ、今作「D&D® シャドー オーバー ミスタラ」では、プレイヤーキャラに対しておしりを叩いてみせたり吠えてたりと、愛敬を振りまく可愛げのあるザコ敵として地位を確立している。

ゲーム中での基本的な行動パターンはゴブリンのそれに近く、複数で出現しては近づいてきて短剣で攻撃してくる者、その背後、冒険者の手の届かない離れた場所からダガーやオイルを投げつけてくる者、すぐに背後へ回り込もうとする者の3タイプに分別できる。

なにせ複数で周囲をちょこまかと動き回るので惑わされがちだが、なるべくまとめるようにして闘えば、かなり戦況を把握しやすくなるはずだ。

小柄でウロコを持った邪悪な犬人間、といった風体のコボルドも、下等な亜人種のご多分に漏れず地下に棲む。その皮膚は土色をしており、暗い場所での活動に適応するため、インフラビジョンの能力を持つに至っている。インフラビジョンとは赤外線視覚のことで、熱をもったものは赤く、逆に冷めたものは青く見える。コボルドはこの視覚で90フィート（約27メートル）先までを見ることができるのだ。

名前	コボルド
経験値（得点）	300
お金	銀貨×1・銀貨×2
得点アイテム	なし
魔法・攻撃アイテム	なし
盗めるお宝	ダガー、シルバーダガー







グール

醜悪で危険なアンデッドモンスター、グールは、元は人間であるが、目につく生物すべてに攻撃を加える。その対象が人であってもなくても彼らにとってはどうでもいいことだ。

この不死の怪物の攻撃を受けると、エルフ以外の者は体が麻痺してしまう。戦闘中に身動きできなくなってしまうと続けてダメージを受ける可能性が高いので非常に危険だ。

マヒ性を持ったグールの打撃を逃れるために間合いを離して戦おうとすると、今度は鋭い跳躍能力に驚かされることになる。距離をとって正面から斬りつけようとすると、即座に小ジャンプ攻撃ぎみに跳びかかってくるのだ。

剣を使いこなしているファイターのように、体の前面を広くカバーしている者は臆すこともないが、狭い範囲しか攻撃できないクレリックやドワーフは、慎重に対処すべきだ。〝背後へ回りたがる性質をもつ〟。これがグール対策のキーポイントであろう。

名前	グール
経験値（得点）	600
お金	銀10袋、金貨×1
得点アイテム	オニキス、ガーネット
魔法・攻撃アイテム	ハンマー、スクロール
盗めるお宝	オーブ、金10袋

グリーンドラゴン

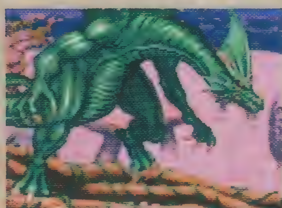
名前	グリーンドラゴン
経験値（得点）	30000
お金	銀貨×5・銀10袋、銀貨×3・金貨×3、銀100袋
得点アイテム	ルビー、エメラルド、香水、アクアマリン
魔法・攻撃アイテム	ブローチ、イヤリング
盗めるお宝	なし

蝙蝠状の羽を持つ、巨大なトカゲに似たドラゴン種。頭部には角、口には鋭い牙があり、体全体は硬いウロコで覆われている。ドラゴンは古くから地上に存在する種族で、地上ではかなりの力を持ち、恐れられている。この生物は何種類か存在しており、体色、生息地、攻撃方法などに多少の違いがある。彼らは非常に長寿な生物で、何百年も何千年も生きる。体の大きさは、その年齢で異なり、数百年ほどの若いドラゴンはスモール、何千年と生きたドラゴンはヒュージドラゴンと呼ばれる。

ドラゴンは肉食であり、そのほとんどが人間を食すようである。そのため非常に攻撃的で、人間が近づけば襲いかかってくるだろう。

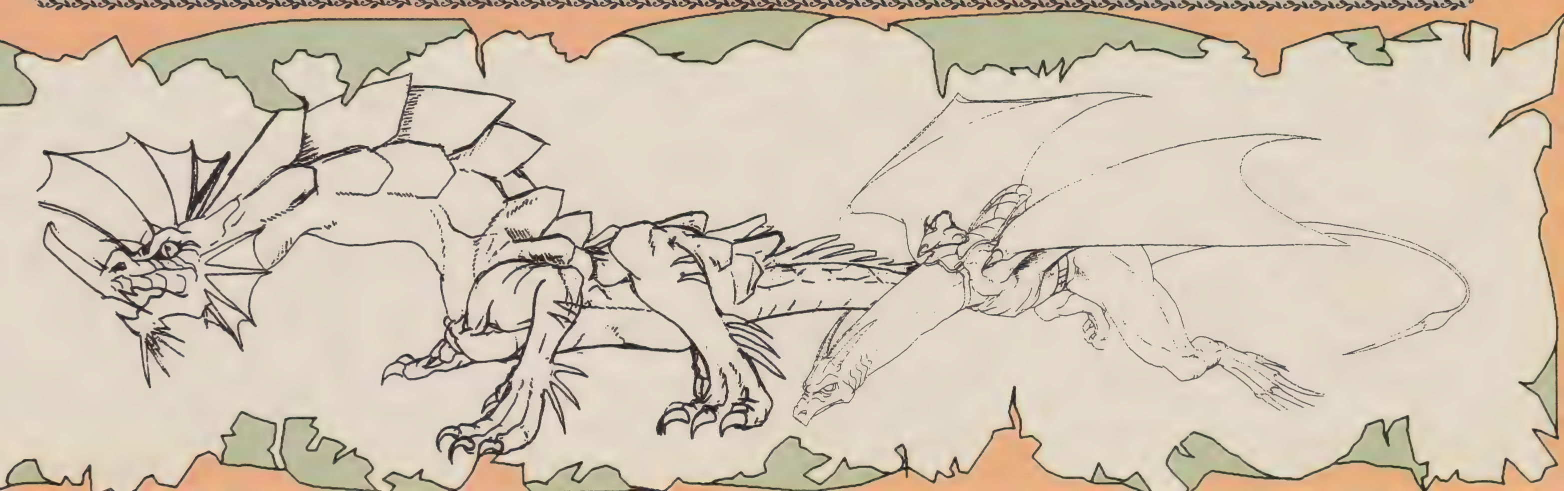
エルフの森に生息しているドラゴンは、ウロコの色が緑色なのでグリーンドラゴンと思われる。体はそれほど大きくないので、まだ若いスモールドラゴンであろう。グリーンドラゴンは森などの木々が生い茂った場所を好み、そこに1匹で住み着くことが多い。知能はそれほど高くなく、人間との会話はできないようである。攻撃方法は主に、鋭い爪を使った引っ掻きである。また、高く飛び上がって、上空から急降下してくることもある。

グリーンドラゴンの吐くブレスはポイズンブレスと呼ばれ、毒霧を雲状に撒き散らすものになっている。この毒霧を浴びてしまうと体が麻痺してしまい、自由が効かなくなってしまう。









ゴブリン

剣と魔法の世界、ことにファンタジーロールプレイングゲームと呼ばれるジャンルの中で、最もメジャーなモンスターといえば……ドラゴンと、このゴブリンであろう。

ゴブリンは小柄な2足歩行型生物で、淡い土色の肌と醜悪な頭部を持った人間に似た外見をしている。赤く輝く目を持ち、90フィート（約27メートル）まで有効なインフラビジョン（赤外線視覚）を備えている。

身体的特徴からも分かるように、彼らは地下に棲む。そのため、太陽の光が十分に降り注ぐ場所（地上だけとは限らない）では、その能力を完全に発揮することができない。

しかし、そもそも強力な種族ではないため、並の冒険者であればゴブリン程度にてこずることはないはずだ。もし少数のゴブリン相手に苦戦するようであれば、早めに冒険者稼業に見切りをつけるべきだろう。

戦闘になった場合、ゴブリンたちは意外にも見事な連携でもって冒険者に襲いかかる。

まずは手にした小斧（ハンドアックス）で直接攻撃にくる者。そして影に隠れるように、その奥から石、火炎ビン等を投げつけてくる者。特に2番目の少し離れた所から物を投げてくる奴に注意したい。なかにはこれらのどさくさに紛れて背後へ回り込もうとする者もある。これはゴブリンという下等な種族を考えた場合、至極当然な行動であるといえる。

冒険す者には、ゴブリンたちの下衆な行動に腹を立てて理性を失わないでいてくれるよう、願いたい。





名前	ゴブリン
経験値（得点）	200
お金	銀貨×1、銀貨×2
得点アイテム	なし
魔法・攻撃アイテム	なし
盗めるお宝	メノウ、アクアマリン、オニキス、オパール

シャドーエルフ

エルフという種族が、繊細で陽気、ときには世間に対して無関心なニュートラルな存在であるのに対し、シャドーエルフは陰質で邪悪な、地下の世界に棲むカオティックな存在だ。

基本的な能力、つまり剣術などに長ける一方で魔法を使うこともできるという、強力な特徴はエルフとほぼ似通っているといっていい。「熱を見る」ことのできるインフラビジョン能力等も備えており、非常に知性の高い、地上に棲む人々にとっては大変危険な者達である。

「D&D® シャドー オーバーミスタラ」の世界にいるシャドーエルフは、シミター等の曲刀を装備した接近戦を好むタイプと、複数で陣形を組み、槍や弓矢で攻撃してくる遠距離支援タイプ、さらにはマジックユーザーと同種の呪文を放ってくる魔法使いタイプの3種に大別して分析することが可能だ。

剣で攻撃してくるタイプは、その皮膚の色から得られる特殊能力を駆使して、目の前から忽然と姿を消す。そして上空から不意を突いた降下攻撃を仕掛けてくるのだ。この闇に溶け込む能力は、地下世界へと探検に出かける者にとっては驚異であろう。

槍や弓を使うタイプの者は、手にした武器を放つや身の安全を確保するため、すかさず姿をくらます。

彼らは、とくに地下世界以外にもその強大な帝国を築くことがあるという。アエングモアの森でよく見かけられるシャドーエルフは、よく統率されており、あきらかに強力な支配者（指導者）の元で大軍団を形成しているものと思われる。

そもそも、たとえそれが深い大森林の中であっても、滅多に姿を現さない彼らをよく目撃すること自体が、何か大きな災厄の前兆なのかもしれない。

名前	シャドーエルフ剣・弓・槍
経験値（得点）	1000
お金	銀10袋・金貨×1
得点アイテム	琥珀、アクアマリン、ダイヤモンド
魔法・攻撃アイテム	ダガー、シルバーダガー、ハンマー
盗めるお宝	金貨×1、サークレット

名前	シャドーエルフワイバーン
経験値（得点）	500
お金	銀10袋・金貨×2
得点アイテム	ガーネット、アクアマリン
魔法・攻撃アイテム	アロー、ファイヤーアロー、ロッド、リング
盗めるお宝	シルバーアロー、マジカルハット







ジャイアントスコーピオン

主に砂漠、山岳、廃墟などに生息する巨大なサソリ。この巨大なサソリは非常に獰猛で、動くもの（生物）が近づくと見境いなく攻撃をしかけてくる。

群れて行動することはあまりないが、一カ所にまとまって生息していることが多い。マンスコーピオンなどがいれば、近くには必ず生息している。





名前	ジャイアントスコーピオン
経験値（得点）	100
お金	なし
得点アイテム	なし
魔法・攻撃アイテム	なし
盗めるお宝	なし



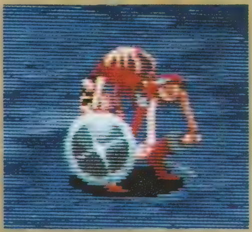
スケルトン

魔法により、偽りの生命を宿した白骨死体。このスケルトンはアンデットモンスターであり、主に墓地や洞窟などの朽ち果てた場所に出現する。アニメイトデットの呪文により作り出されるので、邪悪なM・ユーザーやクレリックの護衛としてついている場合がある。また、罠として使われる場合もあり、侵入者などが一定範囲に近づくと、地面から這い出てきて襲いかかるのである。

アニメイトデットの触媒として使われる死体は、主に戦場で倒れた戦士が多い。ほとんどが剣や盾、鎧などを身につけたままなので、復活させたときに即戦力となるからだろう。

攻撃目標を見つけたスケルトンは、容赦なく襲いかかってくる。移動速度は遅いのだが、確実に目標に近づき、武器で攻撃してくるだろう。たとえ攻撃範囲外としても、飛び掛かって攻撃することもある。まれに、生前の能力に影響している場合もあり、そういった者は盾を頻繁に使って防御をしてくる。

スケルトンは非常にやっかいな敵ではあるが、低レベルのアンデットなので、クレリックのターンアンデットで簡単に破壊できる。神の加護さえあれば、敵ではないだろう。





名前	スケルトン
経験値（得点）	600
お金	なし
得点アイテム	なし
魔法・攻撃アイテム	なし
盗めるお宝	なし



シャドーエルフ テルアリン・テルエレロン

暗黒地竜……女王シンの元にある四天王の1人、テルアリン。彼は同時に、強大なシャドーエルフの軍団を束ねるシャドーエルフマスターでもある。

「D&D® シャドー オーバーミスタラ」のストーリーの中で、冒険者一行の乗った飛行船をシャドーエルフ軍団が急襲するシーンがある。

このシーンでシャドーエルフたちは、ワイバーン（前肢の無い、毒針を備えたドラゴン、といった外見の生物。知能は低く、ブレスは吐けない）を数十体も従えてこれを乗りこなし、完全な1つの軍団と成している。これは周囲の国々に対して脅威をあたえるのに十分な、立派な空の軍隊といえるだろう。

この軍団の長がテルアリンである事実を考えるならば、彼がシン直属の四天王である点も踏まえて考慮したとき、そこで初めて、我々は女王シンの軍団の強大さを窺い知ることになる。

四天王でありながら飛行船急襲を直々に指揮しているテルアリンは、シンの軍団の実行部隊長といえるだろう。つまり彼の軍隊は、シンの軍団の空軍にあたるわけだ。そしてシャドーエルフたちが帝国を築いている大樹大要塞は、テルアリンの居城であると同時にシンの前哨基地にもなっているというわけだ。

対して、シンに魅了されてしまった兄を元に戻すため、双子の弟テルエレロンは単身敵地に乗り込む。一度は冒険者たちを救うという形で姿を現すが、次に現れるときはテルエレロンまでも催眠術によって操られ、冒険者たちに襲いかかってくる。





名前	テルエレロン
経験値（得点）	55000
お金	金貨×3・銀貨×3、銀10袋×5・銀100袋×2、金10袋×3、金100袋
得点アイテム	ルビー、エメラルド、香水、アクアマリン
魔法・攻撃アイテム	ロッド、ワンド、リング
盗めるお宝	ツーハンデッドソード、ホーリネスリング

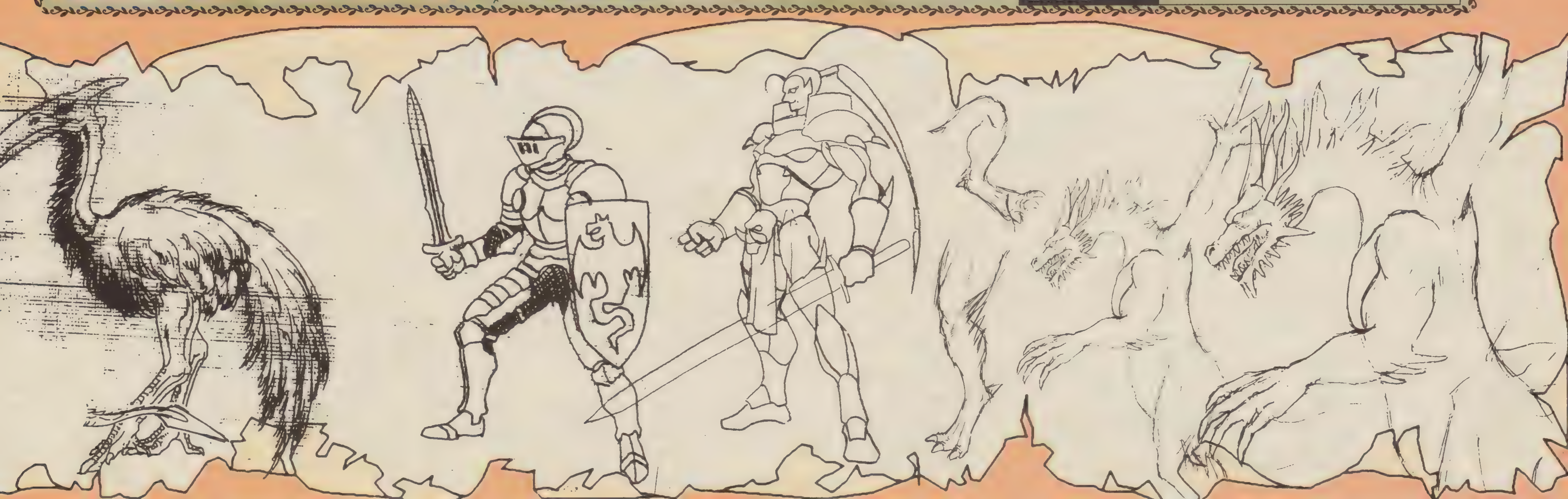






名前	テルアリン1回目
経験値（得点）	15000
お金	なし
得点アイテム	なし
魔法・攻撃アイテム	なし
盗めるお宝	ノーマルソードLv1、バスタードソード

名前	テルアリン2回目
経験値（得点）	50000
お金	金貨×3・銀貨×3、銀10袋×5・銀100袋×2、金10袋×3、金100袋
得点アイテム	ルビー、エメラルド、香水、アクアマリン
魔法・攻撃アイテム	ロッド、ワンド、リング、ヒーリングポーション
盗めるお宝	ノーマルソードLv3、バスタードソード









Shin



シン

D&D®シャドーオーバーミスタラの最終的な敵であり、巨大かつ邪悪な存在。さまざまなモンスターに命じて、地上を支配しようともくろんでいる。

かつて、ダロキン市へヒューマノイドの侵攻をおこなったデイモスは、シンの先兵にすぎなかった。シンはグラントリ公国を支配し、デイモスを通じてダロキンを支配するのが目的であった。しかし、デイモスが倒された今、シンはこれらの土地を蹂し、壊滅させることを企んでいる。

シンは普段はソーサレスとしての実体を持ち、人間の若い女の姿をしている。さまざまな魔法を使うと考えられているが、その詳細は明らかになっていない。

シンは、実行部隊であるテルアリン、強力なアンデッドモンスター、スペクターマスターエザーホーデン、凶悪なダークウォーリアⅡ、参謀役のナグパという四天王を従えている。さらに配下には、オーガ、ゴブリンなどさまざまなモンスターが大量に存在し、一大勢力を築いている。

シンの本拠地は、空中を移動する浮遊城である。この最上階に住みついているらしい。もとの姿は、暗黒地竜であり、邪悪で暴君、最強のレッドドラゴンである。通常はソーサレスの姿をしているが、冒険者が最上階にたどりついたとき、ドラゴンとしての正体を現して迎え撃つ。

その姿は、巨大な角を持つ怪異なドラゴンであり、額には宝石が埋めこまれている。攻撃方法はドラゴンと同様だが、空中から燃える火の玉を降らせてくるのが特徴である。

シンは、魔人を復活させ、全世界を破壊すると共に我がものにしようと企んでいる。その試みは、今まさに成就しようとしている。冒険者はなんとしてでもシンを倒し、その企みを阻むことが課せられた使命である。

名前	シン
経験値（得点）	500000
お金	銀10袋×10、銀100袋×5、金10袋×10、金100袋×10
得点アイテム	ルビー、エメラルド、香水、ダイヤモンド
魔法・攻撃アイテム	金100袋、銀100袋
盗めるお宝	なし

スペクターマスター エザーホーデン



女王シン。この恐るべき暗黒地竜の下には四天王と呼ばれる強力なモンスター、あるいは剣士、術の使い手たちがいる。その四天王の1人が、スペクターマスター　エザーホーデンだ。

そもそもスペクターというものは、アンデットの中でも最も強力なモンスターの一種で、出会うだけでも相当な不幸だ。

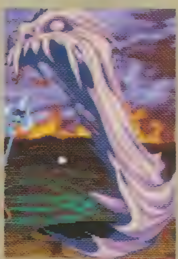
スペクターはグールやスケルトン、ワイトなどのような固体としての体は持たず、流れる気体のような、つかみどころのない姿をしていることが多い。

普通、アンデット、不死のモンスターと聞くと、銀製の武器による効果を期待する向きがあるようだが、スペクターに対しては銀の武器は何の効果ももたらさない。魔法の武器でなければ傷つけられないのだ。

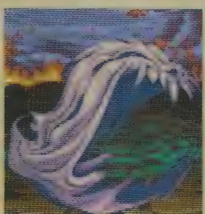
そのスペクターの「マスター」を名乗るだけあって、エザーホーデンは強力な攻撃を仕掛けてくる。ただし、やや電撃には弱いようだ。

Spectre Ezerhorden









名前	エザーホーデン
経験値（得点）	80000
お金	金貨×3・銀貨×3、銀10袋×5、銀100袋×2、金10袋×3、銀100袋
得点アイテム	ルビー、エメラルド、香水、アクアマリン
魔法・攻撃アイテム	リング、ワンド、スクロール、シルバーダガー、シルバーアロー
盗めるお宝	秘密

台車

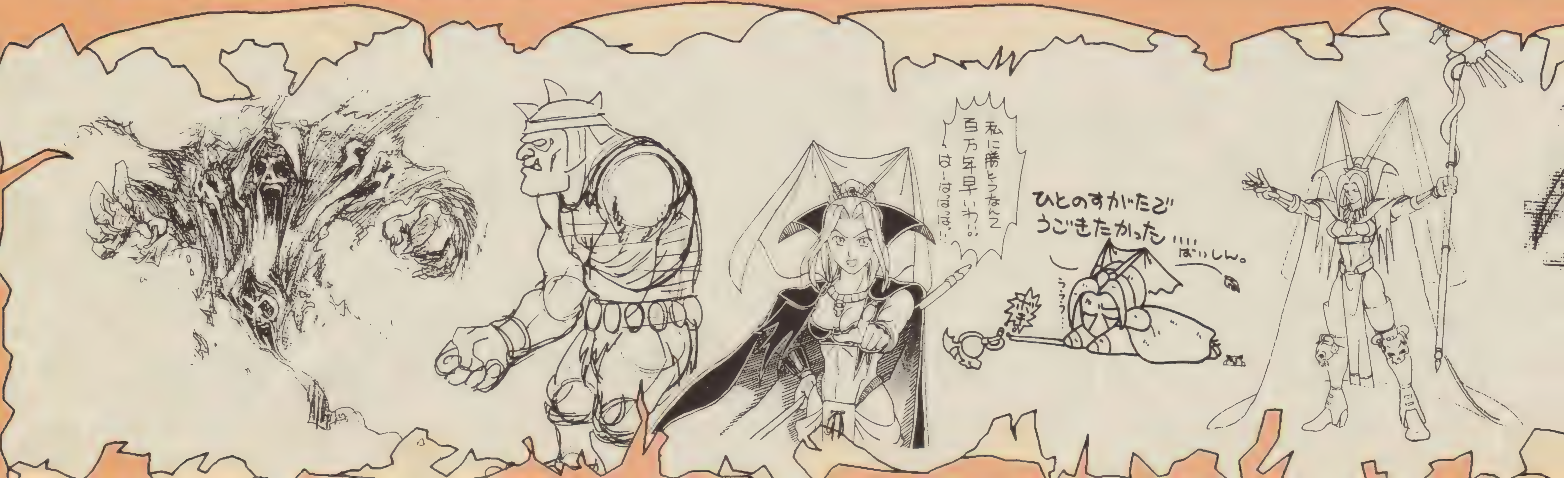
木で作られた、荷物運搬用の台車。機械などが発達していないこの世界では、非常に一般的な道具であるが、意外と手間が掛かるので高価な代物となっている。馬や牛などの家畜が引くのがほとんどだが、人力でも十分に役に立つ。

ゴブリンにこれを作るほどの能力があるかは不明だが、台車を引くゴブリンが目撃されている。

Goblin Machine



名前	台車
経験値（得点）	400
お金	なし
得点アイテム	なし
魔法・攻撃アイテム	なし
盗めるお宝	なし



ディスプレッサービースト

外見は8フィート（約240cm）以上はあろうかと思える、巨大な黒い豹なのだが、足は6本あり、肩からは2本の長い触手のようなものが生えている。

D・ビーストの皮膚は特殊な作りになっており、光を屈折させるようになっている。この光の屈折のため、D・ビーストの体から3フィート（約90cm）離れた位置に、幻影のようにもう一つの体が映し出される。この幻影は攻撃力こそないが、見分けるのは非常に困難である。D・ビーストと戦う場合には、幻影を見抜く力が必要だろう。

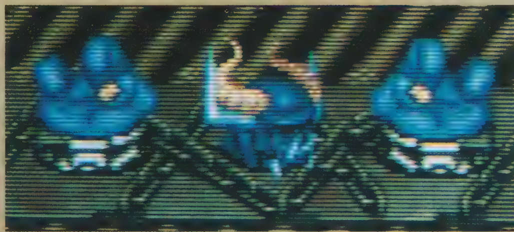
知能は意外と高く、非常に獰猛である。人間なども食すので、冒険者が近づけば、即座に襲いかかるだろう。攻撃手段は、主に肩から生えた2本の触手である。この触手の先端は角のように鋭く尖っており、それを自由にしならせて攻撃してくる。触手は見た目以上に長く、10〜12フィート（約300〜360cm）はあるので、離れていても攻撃をくらう可能性は十分にある。近づいた場合には、強靭な顎を使って噛み付きを行うこともある。この噛み付きは非常に強力なので、注意してほしい。

D・ビーストの皮で外套を作れば、D・クロークになる。この外套を身につけた者は、同じように離れた位置に姿が映るため、飛び道具による攻撃は受け付けないようである。ぜひとも手に入れたい一品である。

名前	ディスプレッサービースト
経験値（得点）	40000
お金	銀貨×5・銀10袋、銀貨×5・銀10袋×2、金貨×5、金10袋
得点アイテム	アクアマリン、エメラルド、本C
魔法・攻撃アイテム	大オイル、スピードブーツ、アロー、シルバーアロー、D・ビーストの眼
盗めるお宝	スピードアップポーション、D・ビーストの皮
秘密のお宝	D・ビーストの皮







ダークウォーリア
ダークウォーリアⅡ

邪悪なる召喚師、ナグパによって異世界から呼び出された生命体、ダークウォーリア族。身長は約12フィート（約360cm）ほどあり、筋肉質な体格をしている。悪魔的な外見をしており、頭部と背中には4本の角、口元には無数の牙が生えている。

知能はあまり高くなく、非常に凶暴な性格をしている。一度暴れだしたら歯止めが効かず、呼び出したナグパでさえも止めることはできないようである。

ダークウォーリアは数種類存在しているらしく、それぞれで攻撃方法が異なってくる。現在では、電撃を操るものと、暗黒魔法らしきものを使う、2種類が確認されている。これら電撃や暗黒魔法は強力で、非常に厄介である。だが攻撃はこれだけではなく、巨体に見合うだけのパワーでの体当たりや、殴りかかってくることも多い。また、武器を手にしている場合もあり（10フィートを超す大剣など）、それで攻撃されれば、破壊力はさらに増すだろう。

移動方法には、テレポート（瞬間移動）に似た能力を使うことが多い。これで冒険者の攻撃を巧みに避け、音もなく背後から襲いかかるのだろう。

名前	ダークウォーリア
経験値（得点）	15000
お金	銀貨×5・銀10袋、銀10袋×2、金貨×3・銀10袋
得点アイテム	アクアマリン、オパール
魔法・攻撃アイテム	ワンド、リング
盗めるお宝	ガントレット、ブレスレット

名前	ダークウォーリアⅡ
経験値（得点）	90000
お金	金貨×3・銀貨×3、銀10袋5、金100袋2、金10袋3、銀100袋
得点アイテム	ルビー、エメラルド、香水、アクアマリン
魔法・攻撃アイテム	スクロール、リング、ワンド、大オイル、シルバーダガー、シルバーアロー
盗めるお宝	モーニングスター、パワーアップポーション





ナグパ

ハゲタカの頭をもち、干からびた老人のような外見のモンスターの種族である。体力はあまりないが、非常に賢く、魔法的な生物として知られている。

本来は廃墟や荒れ地に住み、めったに目撃されることはない。だが、D&D®では、シンの側近であり、四天王の一人として暗躍している。魔法を駆使でき、知能が高いという点からみて、四天王の中でも参謀としての役割を果たしているのは間違いないと思われる。

さまざまなモンスターを召喚して、みずからは直接戦闘に加わらないのが、ナグパの戦闘方法。ブラックドラゴン、マンティコアなどを従えており、自分は逃げ回りながらライトニングボルトの呪文などで後追い攻撃をかける。エザーホーデン、ダークウォーリアなども召喚して配下にしていると想定される。

召喚獣とまともに戦うと、ナグパにわたり合うのは非常に困難。幸い、接近戦闘能力が低く、防御力も弱い。魔法などでいかに逃げ回るナグパに直接攻撃できるかがポイントになってくる。





名前	ナグパ
経験値（得点）	10000
お金	銀10袋、金10袋、銀100袋、金100袋
得点アイテム	本A、本B、本C、ダイヤモンド
魔法・攻撃アイテム	リング、ワンド、S-ヒーリングポーション、スクロール、イヤリング、ネックレス
盗めるお宝	スタッフオブエレメント、メダル



ノール

名前	ノール（斧）
経験値（得点）	500
お金	銀貨×1・銀貨×3
得点アイテム	メノウ、オニキス
魔法・攻撃アイテム	なし
盗めるお宝	オイル、バトルアックス

名前	ノール（弓）
経験値（得点）	500
お金	銀貨×1・銀貨×3
得点アイテム	メノウ、オニキス
魔法・攻撃アイテム	アロー
盗めるお宝	アロー、シルバーアロー

ハイエナに似た頭部を持つ人間型種族であるノール。彼らは低いながらも知性をもち、道具を使用することが可能だ。

このゲームに登場するノールも、ハルバード（長柄の斧槍武器）と弓矢を巧みに使いこなしている。

元来、強い力をもつノールであるが、仕事を嫌い、弱い者いじめを好み、盗みを働くというその行動パターンからも窺えるように、冒険者に対して真正面から襲いかかるような選択はあまりしない。

戦闘に際しては、相手との距離をとり、にじり寄り、使用している武器のリーチぎりぎり、最先端部分で斬りつけようとする。そして（冒険者が）背を向ければ勇んで駆け寄る。このため、攻撃射程の短い者は、リーチ負けしないよう注意すべきだ。当然前後挟み打ちにならぬよう、一気に斬り込む等の対処が必要となってくる。

弓（ボウ）を手にしたノールはそれほど危険ではない。近づければ矢は放てないからだ。







トログロダイト

主に湿気のある川・沼地に生息する、人型爬虫類。短いしっぽと長い足を持ち、頭部と腕にぎざぎざとしたとさか状のものが生えている。

たいてい集団行動しており、歩くときは直立歩行で、人間のように手を使うことも可能。長い三つ又の槍を器用に扱い、武器として扱うことができる。一般に知能が高く、笑うなどの感情表現もできる。槍の他、オイル袋などの道具を使うことも目撃されている。

また、カメレオンのように体色を変化させる能力がある。このため、保護色となり姿を見失うことがある。毒ガスを体の表面から噴き出すこともあり、好戦的で危険な相手だ。

戦う場合は、長い槍の外側から戦わねばならない。リーチのない武器しかない場合は、ジャンプ攻撃を誘って後ろに回り込むのが安全な戦い方。槍を使いながらカウンター攻撃などで戦う場合は、投げつけてくるオイル袋に注意せねばならない。生身の生物ゆえ、魔法に耐性はない。魔法が使えればそれにこしたことはない。

名前	トログロダイト
経験値（得点）	1200
お金	銀10袋・金貨×1
得点アイテム	オニキス、ガーネット
魔法・攻撃アイテム	オイル、スクロール
盗めるお宝	オーブ、アンクレット









ハーピー

名前	ハーピー
経験値（得点）	10000
お金	銀貨×5・銀10袋、銀10袋2、金貨×3・銀10袋
得点アイテム	オパール、アクアマリン
魔法・攻撃アイテム	アロー、ダガー、ヒーリングポーション
盗めるお宝	スピードブーツ、鍵

人間の女性の上半身と、大鷲の下半身を持つ恐ろしいモンスター、ハーピー。このモンスターの主な生息地域は決まっておらず、森林や山岳などの開けた場所ならば、どこにでも住み着く。

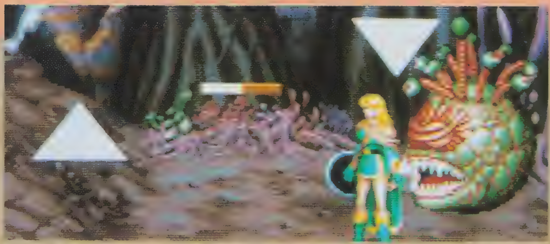
知能は決して低くなく、彼女たちなりの文化や習慣を持っている。また、狩りなどに武器を持って戦うこともあるらしく、棍棒を持って戦うハーピーは確認されている。

ハーピーは恐ろしい生物で、美しい歌声で獲物を引き寄せて、近づいたものに襲い掛かり、殺して食べてしまう。翼を使って空高く飛び上がり、上空からの急降下攻撃や、獲物をつかみ上げて空から落としたりして弱らせる。また、羽を飛ばして攻撃してくることも確認されているので、離れていても十分に注意してほしい。









名前	ビホルダー
経験値（得点）	25000
お金	銀貨×5・銀10袋、銀貨×5・銀10袋×2、金貨×5
得点アイテム	オパール、本B
魔法・攻撃アイテム	ロッド、ワンド、ブローチ
盗めるお宝	ネックレス、スペルターニングリング
秘密のお宝	ビホルダーの眼

ビホルダー

厚い皮膚に覆われた、直径4フィート（約120㎝）ほどの大きさはある巨大な球体。この球体の頂部には10本の突起が生えており、それぞれの先端には目がついている。球体の正面にも巨大な主眼があり、その下にはどんなものでも噛み砕きそうな、鋭い歯を持った大きな口がついている。

ビホルダーの体は魔法的な力で浮いており、これを使ってゆっくりと移動する。頂部の10本の小眼は、それぞれ違った魔法の力を持っており、獲物を捕らえるために巧みに使う。主な使用魔法は、スリープ、フレッシュトゥストーン、コーズシリアスワンズなどだ。正面の主眼からはアンチマジックレイ（対魔法光線）が放射されており、この視界の中ではすべての魔法が効力を失ってしまう。

冒険者が呪文を唱えようとすればそちらを向き、消そうとするだろう。この効果はビホルダーも例外ではなく、主眼が開いていると、小眼から放たれる魔法も消してしまう。よって小眼の魔法を使用するときは、主眼を閉じてアンチマジックレイの放射を押さえている。

ビホルダーは非常に知的な生物であり、人間を捕まえて食することもあるという。熟練の冒険者でも一目を置く生物なので、戦うときは十分な対策を用意しておこう。









ブラックドラゴン

この世界において、最古の種族に入るドラゴン種。その外見は非常に恐ろしいもので、蝙蝠状の羽を持った、巨大なトカゲである。身体全体は硬いウロコで覆われており、普通の剣などでは、とても貫くことはできないだろう。このドラゴンのウロコは、加工すれば強力な盾として使うことができるらしい。どんな熱にも耐えると言うが、定かではない。

ブラックドラゴンは、沼や湿地帯を好んで棲むドラゴンであるが、まれに山岳地域などでも発見されることがある。その性格は非常に狂暴で、人間などを見つければ即座に攻撃し、殺して食そうとするだろう。

普段は地上を歩いて移動するのだが、戦闘時には翼を使って飛行することが多い。スピードはその巨体に似合わず、意外と俊敏である。攻撃は主に、空中から爪を使って攻撃してくる。

ブラックドラゴンのブレスは、アシッド（酸）ブレスである。強酸を一直線に吹き掛けてくるのだ。このブレスを浴びたものは強烈な痛みのため、一時的に行動不能におちいる。









名前	ブラックドラゴン
経験値（得点）	50000
お金	銀貨×5・銀10袋、銀貨×3・金貨×3、銀100袋、金10袋
得点アイテム	ルビー、エメラルド、香水、アクアマリン
魔法・攻撃アイテム	ブレスレット、アンクレット、リング
盗めるお宝	なし
秘密のお宝	ドラゴンの鱗

ジャイアント・ビートル

体長約1フィート（約30㎝）ほどの、巨大なカブト虫。それほど攻撃的な昆虫ではないのだが、動物の体温や光を感知すると一直線に飛び込んでくる。攻撃を行うときは飛び回っているので、姿勢を低くして息を潜めていれば、やり過ごすこともできる。





名前	ジャイアント・ビートル
経験値（得点）	100
お金	なし
得点アイテム	なし
魔法・攻撃アイテム	なし
盗めるお宝	なし



マンスコーピオン

マンスコーピオンはヒューマノイド型の上半身と、巨大なサソリの下半身を持つ、恐るべき種族である。主な棲息地は砂漠だが、山岳などでも見られることがある。彼らは氏族単位で生活をしており、狩りなどは複数人で行うこともある。

知能は決して低くなく、彼らなりの文化などを持っている。しかし、非常に攻撃的な性格をしており、他種族を警戒している。もし冒険者などが近づけば、会話する余地もなく攻撃をしかけてくるだろう。

彼らは、主に武器を持って戦う。使う武器はさまざまだが、特に巨大なポールウエポンを好んで使うようだ。また、まれに魔法を使える者もいるらしい。使う魔法は、ライトニングボルトやフレッシュトゥストーンといった攻撃魔法ばかりだが、非常にあなどれない相手である。攻撃は武器や魔法だけではなく、巨大な針のついた尾も使ってくる。この尾には毒がついており、一般人では即死、強靭な冒険者でも麻痺してしまうほど強力である。

名前	マンスコーピオン
経験値（得点）	15000
お金	銀貨×5・銀10袋、銀10袋×2、金貨×3・銀10袋
得点アイテム	アクアマリン、オパール
魔法・攻撃アイテム	ワンド、リング
盗めるお宝	オーブ、スペルターニングリング

この種族のいる場所には、多くのGスコーピオンが生息していることが多いので、足元には注意が必要である。







フレイム・サラマンダー フロスト・サラマンダー

名前	フレイムサラマンダー
経験値（得点）	70000
お金	銀貨×3・金貨×3、銀10袋×5、銀100袋×2、金10袋×3、銀100袋
得点アイテム	ルビー、エメラルド、香水、アクアマリン
魔法・攻撃アイテム	リング、ワンド、ファイヤーアロー、大オイル、イフリートボトル
盗めるお宝	秘密

名前	フロストサラマンダー
経験値（得点）	70000
お金	金貨×3、銀10袋×5、銀100袋×2、金10袋3、銀100袋
得点アイテム	ルビー、エメラルド、香水、アクアマリン
魔法・攻撃アイテム	リング、ワンド、シルバーダガー、シルバーアロー
盗めるお宝	秘密



サラマンダーはエレメンタルプレーン（精霊界）で生まれた、精霊獣である。故郷のエレメンタルプレーンでは一般的なモンスターなのだが、地上界では非常に珍しい存在である。フレイムサラマンダーは火のプレーンから、フロストサラマンダーは地のプレーンから現れる。

フレイム、フロストともに巨大なトカゲのような外見をしているのだが、この2種は天敵同士であり、決して同じ場所には存在しない。同じ場所に出くわせば、即座に襲いかかるだろう。

フレイムサラマンダーは地上では高熱源のある場所を好み、活火山などの近くに生息する。火や熱などには完全に耐性を持っており、魔法もその例外ではない。フレイムサラマンダーは体から常に高熱を発しており、近づくだけで火傷をしてしまう。また、火を自在に操る力をもっており、冒険者を焼き殺そうとするだろう。しかし、水や氷といったものには非常に弱く、それに属する魔法や武器を持っていれば、恐れるほどではない。

フロストサラマンダーはフレイムとは逆に、寒い場所を好む。雪山や極寒の地、氷の洞窟などである。氷と寒さといったものには完全に耐性を持っており、魔法や武器もその例外ではない。知能は意外と高く、狂暴である。体からは常に強力な冷気を放っており、生身の人間が近づけばなんらかの影響が現れるだろう。氷や冷気を使って攻撃することもあり、注意しないと氷漬けにされてしまう。やはり弱点もフレイムと正反対で、炎や熱といったものには非常に弱く、それに属する魔法や武器はとても有効である。



ヘルハウンド

一見すると、大型の犬にしか見えないヘルハウンドは、非常に危険な生物である。主な棲息地は、活火山やマグマの煮え立つ洞窟といった、高熱源のある場所を好む。また、高熱を好む他の生物（フレイムサラマンダーなど）と一緒にいることも多い。そのため、炎などの高熱に対しては完全な耐性を持っており、それに該当する魔法すらも意味をもたない。

この生物は非常に獰猛で、警戒心が強い。犬と同じようにある一定の縄張りを持っており、その範囲に冒険者が近づくと、攻撃をしかけてくる。攻撃方法は体を使った体当たりや、鋭い牙を持つ口での噛み付きである。また、体内に炎を溜めているらしく、それ（ブレス）を口から吹き出して攻撃してくることもある。

攻撃の中で特に注意しなければならないのが、体当たりとブレスだろう。どちらも遠距離からしかけてくるので、離れてしまったら要注意だ。

名前	ヘルハウンド
経験値（得点）	1200
お金	金貨×3・銀100袋、銀貨×3・金貨×3
得点アイテム	オパール、本A
魔法・攻撃アイテム	ロッド、リング
盗めるお宝	大オイル、フレイムシールド









リッチ

リッチの外見は、ローブをまとったスケルトンにしか見えないが、実は非常に恐ろしく、危険なアンデットモンスターである。リッチは非常に高位（主に27～36レベル）で、邪悪なマジックユーザーかクレリックが、特別な魔法によって蘇った姿なのである。普通、アンデットは死者が復活するものなのだが、邪悪な者は強大な力を獲るために、進んでリッチになると言う。

アンデットだが知能は恐ろしいほど高く、残忍で計算高い。そして、生前と同じように魔法を使えるため、非常に危険な存在である。知能が高いため、住居には鉄壁の防御を施してある。その強大な力ゆえに従えているモンスターも多く（シャドーエルフなど）、アンデットモンスターのほとんどは彼の支配下にあるようだ。

攻撃のほとんどは、高位の魔法である。マジックユーザーである場合は、F.ボール、L.ボルトなどは当然のごとく使用し、強力なものになれば、メテオストームも使うことがある。また、リッチは体に触れるだけで影響があり、接触した者は体力が奪われるほか、麻痺までしてしまう。

リッチはアンデットモンスターだが、低レベルのクレリックのターンアンデットでは、ターンすることはできない。高レベルクレリックによるターンでも破壊はできず、追い払うのが限界である。また、3レベル以下の魔法には完全な耐性があり、M.ミサイルやL.ボルト、F.ボールでは傷を付けることはできない。

大樹要塞内にいるリッチ・デイモスは、生前は高位のM.ユーザーと思われる。体にはフライ（飛行）の魔法をパーマネント（永久化）しており、常に浮きながら攻撃をしてくる。攻撃は主に杖だが、やはり魔法も多く使用してくる。最強呪文であるメテオストームも使えるので、十分に注意してほしい。また、テレポート（瞬間転移）を多用してくるので、正面から戦うのは難しいかもしれない。

リッチは非常に危険なモンスターである。このモンスターと戦う場合は、装備や魔法を十分を整えて、万全の体制で迎え撃つようにしたい。





名前	リッチ
経験値（得点）	50000
お金	銀貨×5・銀10袋、銀貨×3、金貨×3、金10袋×3、金100袋
得点アイテム	ルビー、エメラルド、香水、アクアマリン
魔法・攻撃アイテム	リング、ワンド、フレイムシールド、アイスシールド





マンティコア

ライオンの胴体に、大きく鋭い牙の生えた人間（多くは老人）の頭部がついているという奇怪な姿のモンスター、それがマンティコアだ。また堅いコウモリの翼と24本のトゲがついた尾も備えている。

この怪物は、好物である人間を捕らえて食すために、構成している体の各部位を巧みに使用する。

主な攻撃は、鋭い爪のついた逞しい前肢によるひっかきや、醜悪な頭部による噛みつき。しかしながら、これらの攻撃も不運な旅人などに傷を負わせるには十分であるが、経験を積んだ冒険者と対峙した際には、いささか力不足である。そのような状況に遭遇した場合、マンティコアは、その巨体を使った突進攻撃を多くしかけるようになる。見た目以上に素早く、また反応も早いため、接近する場合には盾を準備しておくか事前に武器を振っておくなどの予備行動が重要になってくる。

知能の高さにも注意が必要だ。待ち伏せ、不意打ち等をこよなく愛し、打撃をあたえてダウンさせたからといって不用意に近づくと、突然体当たりされることもしばしばである。

尾についているトゲは、1度に6本発射されるが、これは盾やジャンプなどで回避することが可能だ。ちなみにこのトゲは1日に2本ずつ再び生えてくる。

時折、翼を使って無理に空へ舞い上がるが、そこからの急降下攻撃や押し潰し（落下してくるだけ）は、落ちつけば楽に対処できる。大きく動いてかわすか、盾で防ぐのだ。

名前	マンティコア
経験値（得点）	25000
お金	銀貨×5・銀10袋、銀貨×5・銀10袋×2、金貨×5
得点アイテム	アクアマリン、オパール、本B
魔法・攻撃アイテム	ヒーリングポーション、ファイヤーアロー、オイル
盗めるお宝	ワンダーエッグ
秘密のお宝	マンティコアの皮

レッドドラゴン



この世界において、最強の部類に入るドラゴン種。蝙蝠状の翼を持つ巨大なトカゲのような外見をしており、頭部には巨大な角、口には鋭い牙が生えている。ドラゴンは数種類存在しており、ウロコ状の皮膚の色で区別できる。大きさにも違いがあり、スモール、ラージ、ヒュージと分けることができる。

ドラゴンは群れで行動することは少なく、人里離れた洞窟などに1匹で棲むことを好む。彼らは非常に長寿な種族で、何百年、何千年と生きている。そのため、中には知性的なドラゴンも存在し、人間の言葉を話すものもいる。ドラゴンには特有の習性があり、財宝を集めることに異常に執着する。財宝に近づく者に対しては、容赦なく襲いかかるだろう。長い歴史を持つドラゴンたちは、若い種族である人間たちを軽視しており、快く思っていない。見つけしだい、殺して食べてしまうのが普通である。

彼らの攻撃はすべてが強力で、巨大な体から繰りだされるパワーには圧倒されてしまうだろう。鋭い爪による攻撃、強靭な顎による噛み付きなどは軽く致死力を超えるほどだ。また、ドラゴンブレスと呼ばれる攻撃を持っており、非常に強力である。口から火や毒を吐くのだが、これはドラゴンの種類によって異なる。ドラゴンブレスはドラゴンの体力に比例して強力になっていくので、ヒュージ級のブレスをくらえば、どんな冒険者でも無事にすまないだろう。

ドラゴンブレスは1日に3回までしか使えないのだが、戦闘の初めに必ず使ってくる習性を持っている。

ラファエルの洞窟で確認されたドラゴンは、ヒュージレッドドラゴンのようである。ヒュージともなると知能も高く、人間の言葉も話せる。また、魔法を使うこともできるらしく、F.ボールなどを好んで使うようだ。ヒュージになるには長い時間を必要とするので、財宝を多く貯めているらしい。

ドラゴンの角は特別な力を持っており、精製することによって強力な武器となる。剣に加工した場合それは「ドラゴンスレイヤー」と呼ばれ、ドラゴンに対しては絶大な効果を発揮すると言われている。

ヒュージドラゴンを倒した者は伝説的な存在となり、「龍殺し（ドラゴンスレイヤー）」の称号を与えられ、永遠にその名を語り継がれる。



名前	レッドドラゴン
経験値（得点）	700000
お金	銀10袋×10、銀100袋×5、金10袋×10、金100袋×5
得点アイテム	ルビー、エメラルド、香水、ダイヤモンド
魔法・攻撃アイテム	リング、ワンド、シルバーダガー、S-ヒーリングポーション
盗めるお宝	秘密
秘密のお宝	ドラゴンの角



モンスター攻撃力一覧表

モンスター名	直接攻撃 or 間接攻撃	攻撃名	ステージ1～5までの攻撃力	ステージ6（大樹要塞）以降の攻撃力
エザーホーデン	直接攻撃	食べる	ーーー	34
	直接攻撃	食べた後口の中に残す	ーーー	16 ＋ 1 × 42回 （1回目 （2回目 （最大） 攻撃力） 以降） レバガチャで変化
	直接攻撃	ロケットパンチ	ーーー	26
	直接攻撃	人魂	ーーー	30
ウォーマシーン	直接攻撃	本体	22	ーーー
	魔法・間接攻撃	オイル	12	ーーー
	魔法・間接攻撃	槍攻撃	18	ーーー
	魔法・間接攻撃	石攻撃	18	ーーー
	魔法・間接攻撃	火攻撃	26	ーーー
オーガマスターブラザーズ	直接攻撃	パンチ	24	26
	直接攻撃	縦振り	28	30
	直接攻撃	横振り	28	30
	直接攻撃	ダッシュ	32	34
	直接攻撃	頭から突進	32	34
	直接攻撃	ジャンプ圧殺	32	34
	魔法・間接攻撃	投石	16	18
オウルベア	直接攻撃	パンチ	18	20
	直接攻撃	跳びかかり	30	32
	直接攻撃	ダッシュ跳びかかり	40	43
ガーゴイル	直接攻撃	爪１段目	ーーー	8
	直接攻撃	爪２段目	ーーー	10
	直接攻撃	爪３段目	ーーー	12
	直接攻撃	スライディング	ーーー	18
	直接攻撃	サマーソルト	ーーー	18
	直接攻撃	跳びかかり	ーーー	22
キメラ	直接攻撃	猫パンチ	ーーー	28
	直接攻撃	ボディプレス	ーーー	36
	直接攻撃	ダイブアタック	ーーー	40
	直接攻撃	跳びかかり	ーーー	34
	直接攻撃	振り向き尻尾	ーーー	28
	魔法・間接攻撃	ブレス	ーーー	20
グール	直接攻撃	（すべての攻撃）	18	20
グリーンドラゴン	直接攻撃	振り向き尻尾	26	ーーー
	直接攻撃	爪	24	ーーー
	直接攻撃	突進	28	ーーー
	魔法・間接攻撃	ブレス	40	ーーー
コボルド&ゴブリン	直接攻撃	（すべての攻撃）	12	14
	魔法・間接攻撃	オイル	12	14
	魔法・間接攻撃	ダガー	10	12
	魔法・間接攻撃	石	10	12
G・スコーピオン	直接攻撃	（すべての攻撃）	8	10
シャドーエルフ	直接攻撃	（すべての攻撃）	22	24
	魔法・間接攻撃	矢	12	14
	魔法・間接攻撃	槍	16	18
	魔法・間接攻撃	Ｆ・ボール	28	ーーー
シンドラゴン	直接攻撃	かみつき	ーーー	16 ＋ 1 × 16回 （1回目 （2回目 （最大） 攻撃力） 以降） レバガチャで変化
	直接攻撃	横殴り	ーーー	48
	魔法・間接攻撃	Ｆ・ボール	ーーー	48
	魔法・間接攻撃	メテオ	ーーー	32
	魔法・間接攻撃	ブレス	ーーー	当たると即死
スケルトン	直接攻撃	（すべての攻撃）	18	20
ダークウォーリア	直接攻撃	横殴り	32	ーーー
	直接攻撃	縦殴り	32	ーーー
	直接攻撃	ジャンプ	32	ーーー
	直接攻撃	ダッシュ	32	ーーー
	魔法・間接攻撃	サンダーウォール	32	ーーー
	魔法・間接攻撃	アースデッド	32	ーーー
	魔法・間接攻撃	サンダーブレス	32	ーーー
ダークウォーリアII	直接攻撃	横殴り	ーーー	34
	直接攻撃	縦殴り	ーーー	34
	直接攻撃	ジャンプ	ーーー	34
	直接攻撃	ダッシュ	ーーー	34
	魔法・間接攻撃	ファイヤーウォール	ーーー	36
	魔法・間接攻撃	悪霊弾	ーーー	20
	魔法・間接攻撃	アースデッド（炎）	ーーー	36
ディスプレッサービースト	直接攻撃	かみつき	ーーー	4 × 6回 （攻撃力） （最大） レバガチャで変化
	直接攻撃	ノーマル鞭	ーーー	16
	直接攻撃	高速鞭	ーーー	20
テルアリン&テルエレロン	直接攻撃	踏み込み突き	24	26
	直接攻撃	縦斬り	26	28
	直接攻撃	横斬り	22	24
	直接攻撃	空中斬り	22	24
	魔法・間接攻撃	Ｌ・ボルト	32	34
	魔法・間接攻撃	Ｆ・ボール	28	30
	魔法・間接攻撃	ファイヤーウォール	24	26
	魔法・間接攻撃	メテオスウォーム	36	38
トログロダイト	直接攻撃	両手突き	19	21
	直接攻撃	片手突き	19	21
	直接攻撃	ショートジャンプ攻撃	19	21
	直接攻撃	ロングジャンプ攻撃	19	21
	直接攻撃	毒ガス	18	20
	直接攻撃	振り回し	16	18
ナグパ	魔法・間接攻撃	Ｌ・ボルト	ーーー	34
ノール	直接攻撃	トゥキック	14	16
	直接攻撃	縦斬り	18	20
	直接攻撃	横斬り	18	20
	直接攻撃	ジャンピングニーキック	14	16
	魔法・間接攻撃	矢	12	14
	魔法・間接攻撃	弓	16	18
ハーピー	直接攻撃	棍棒	24	ーーー
	直接攻撃	風起こしの翼	24	ーーー
	直接攻撃	アッパー	24	ーーー
	直接攻撃	アッパーコンボ	28	ーーー
	直接攻撃	空中三角蹴り	28	ーーー
	直接攻撃	体当たり（地上）	26	ーーー
	直接攻撃	体当たり（空中）	26	ーーー
	直接攻撃	登場時の落下	16	ーーー
	魔法・間接攻撃	羽攻撃	16	ーーー
G・ビートル	直接攻撃	（すべての攻撃）	8	10
ビホルダー	直接攻撃	かみつき	16 ＋ 1 ×16回 （1回目 （2回目 （最大） 攻撃力） 以降） レバガチャで変化	ーーー
	直接攻撃	体当たり	16	ーーー
	魔法・間接攻撃	コーズシリアスワンズ	32	ーーー
	魔法・間接攻撃	チャームパーソン	20	ーーー
	魔法・間接攻撃	スリープ	0	ーーー
	魔法・間接攻撃	フレッシュトゥストーン	32	ーーー
ブラックドラゴン	直接攻撃	体当たり	28	30
	魔法・間接攻撃	ブレス	32	34
	魔法・間接攻撃	ベスビア川出現時の手	16	ーーー
フレイムサラマンダー	直接攻撃	体当たり	ーーー	16
	直接攻撃	槍攻撃	ーーー	26
	魔法・間接攻撃	マグマ弾	ーーー	14
	魔法・間接攻撃	Ｆ・ボール	ーーー	12
	魔法・間接攻撃	尻尾	ーーー	16
フロストサラマンダー	直接攻撃	体当たり	ーーー	16
	直接攻撃	槍攻撃	ーーー	26
	魔法・間接攻撃	ジャンプ弾	ーーー	14
	魔法・間接攻撃	落下中の氷柱	ーーー	12
	魔法・間接攻撃	地面にささっている氷柱	ーーー	10
	魔法・間接攻撃	尻尾	ーーー	16
ヘルハウンド	直接攻撃	ジャンプ攻撃	22	24
	直接攻撃	体当たり	24	26
	直接攻撃	かみつき	3 × 8回 （攻撃力） （最大） レバガチャで変化	3 × 8回 （攻撃力） （最大） レバガチャで変化
	魔法・間接攻撃	ショートブレス	30	32
	魔法・間接攻撃	ロングブレス	30	32
	魔法・間接攻撃	地を這うブレス	30	32
マンスコーピオン	直接攻撃	ハサミ本体	20	ーーー
	直接攻撃	鎌振り	28	ーーー
	直接攻撃	尻尾攻撃	28	ーーー
	直接攻撃	ジャンプ攻撃	24	ーーー
	直接攻撃	つかみ毒針	4 × 8回 （攻撃力） （最大） レバガチャで変化	ーーー
	魔法・間接攻撃	Ｌ・ボルト	26	ーーー
	魔法・間接攻撃	フレッシュトゥストーン	28	ーーー
	魔法・間接攻撃	鎌	24	ーーー
	魔法・間接攻撃	起き上がり火炎	26	ーーー
マンティコア	直接攻撃	猫パンチ	20	28
	直接攻撃	ボディプレス	28	36
	直接攻撃	ダイブアタック	32	40
	直接攻撃	跳びかかり	26	34
	直接攻撃	振り向き尻尾	20	28
	魔法・間接攻撃	尻尾	10	16
	魔法・間接攻撃	尻尾トゲ	8	12
リッチ（デイモス）	直接攻撃	杖殴り	ーーー	24
	直接攻撃	杖殴りラッシュ	ーーー	22
	直接攻撃	ジャンプ杖殴り	ーーー	26
	直接攻撃	マント	ーーー	20
	直接攻撃	体当たり	ーーー	22
	直接攻撃	本体との接触	ーーー	16
	魔法・間接攻撃	Ｌ・ボルト	ーーー	34
	魔法・間接攻撃	Ｆ・ボール	ーーー	30
	魔法・間接攻撃	ファイヤーウォール	ーーー	26
	魔法・間接攻撃	メテオスウォーム	ーーー	38
レッドドラゴン	直接攻撃	横殴り	ーーー	58
	直接攻撃	かみつき	ーーー	16 ＋ 1 ×16回 （1回目 （2回目 （最大） 攻撃力） 以降） レバガチャで変化
	魔法・間接攻撃	落石	ーーー	40
	魔法・間接攻撃	Ｆ・ボール	ーーー	54
	魔法・間接攻撃	ブレス	ーーー	当たると即死
地形トラップ	ーーー	落石	22	24
	ーーー	ファイヤーバーナー （バーナー系すべて、ボム含む）	12	14
	ーーー	アイスバーナー（バーナー系 すべて、ボム含む）	12	14
	ーーー	横槍	22	24
	ーーー	ななめ矢	12	12
	ーーー	つり天井	22	24
	ーーー	浮遊城の炎ドア	8	8
	ーーー	浮遊城の雷ドア	8	8
宝箱トラップ	ーーー	宝箱矢	12	12
	ーーー	宝箱落石	22	24
	ーーー	宝箱炎	12	14
	ーーー	宝箱石化	32	34
	ーーー	宝箱ガス	12	12

開発者インタビュー

さあ、ムックではもはやお馴染み開発者インタビュー。今回も大阪はカプコンにおじゃました。ゲーメストムック初の横スクロールアクションものとなったD&D®。その秘密に迫る。



参加者

石井ぜんじ　毎回カプコン行きの新幹線でトラブルに巻き込まれる本誌編集長。今回出発前日にトラブルにあい、とうとう新幹線に乗ることすらできなかった。当然今回のインタビューにも欠席。さあ、今後の石井編集長の運命やいかに（つづく）。

アナーキャー松井　ゲーメストムック編集3等軍曹見習い兼幸せの国密入国者。今回さまざまな事情により単身カプコンに乗り込むことに。インタビュー中は知ったような口を聞いているが実は自力ではハーピーにすら勝ったことがない。さてこの男の運命やいかに。

貞本さん　前作D&D®タワー　オブ　ドゥームの企画を担当された。今回なぜかひっぱりだされてしまったらしい。

片岡さん　本作D&D®シャドー　オーバー　ミスタラのメイン企画担当。長髪な人で一見するとこの業界の人っぽくない。

山脇さん　D&D®二作のプログラマー。今回は、ほとんど一からプログラムを組みなおしているんですと、遠い目をして語って下さった。

D&D®の誕生

アナーキャー　では、早速ですがはじめさせていただきます。

まずは前作からの事なんですけど、「D&D®」という作品を素材に選んだ理由からうかがいたいんですけど…。

貞本　最初はTSRサイドからやってみないか、という話がきて。ただその段階では話が折り合わなくて、いったんは中断していたんです。

が、その後条件的に折り合いがついて、そこで最初の「タワー　オブ　ドゥーム」がつくられたんです。

アナーキャー　それは最初からアーケードのアクションとしてなのですか?コンシューマーのロールプレイングではなく。

貞本　そうですね。

アナーキャー　あと原作の事なんですけど、「タワー　オブ　ドゥーム」と「シャドー　オーバー　ミスタラ」の2作品とも、原作にあるエピソードなのか、カプコンさんの作ったものか、今一つわからないんですが、どうなのでしょうか?

貞本　前作も今作もストーリーはカプコンのオリジナルです。ただ世界観や地名は原作のものを使っています。

片岡　あと今作のほうは最初にこちらで基本的なストーリーを考えて、アメリカにいるD&D®の好きな人に肉付けをしてもらって、それをまたこちらでゲーム化できるようなストーリーにして、というような形で作りました。

アナーキャー　それでTSRさんのチェックを受けてOKが出て晴れてゲーム化となったというわけですね。

片岡　そうですね。

アナーキャー　「タワー　オブ　ドゥーム」と「シャドー　オーバー　ミスタラ」のネーミングの由来なんですけど、「タワー　オブ　ドゥーム」は最終ステージのドゥームの塔から取ったのかなと思うのですが「シャドー　オーバー　ミスタラ」は「ミスタラを覆う影」という意味で?

片岡　そうですね。副タイトルはTSRさんに付けてもらっているんですよ。その時は、こちらとしては言いにくいなあと思っているんですが。あと「ミスタラ」っていうのはD&D®じゃなくてAD&D®の世界のほうにあるそうなんです。

アナーキャー　「ミスタラ」というのは地名なんですか?

片岡　地名だと思います、たぶん（笑）。地名というか支部というか地方のほうを指しているようです。とりあえず言いにくいですね（笑）。

前作からの進化

アナーキャー　前作から本作までが、意外と時間がかかっているようですが、その間ずっと今作の制作にとりかかっていたんですか?

片岡　いや、制作した期間は短いです。実質上始まったのは一昨年の10月ごろかな…ソフトは去年の3月ごろから取りかかって1年半ぐらい…あっ、結構長いですね（笑）。

アナーキャー　じゃあ、前作が終わった直後にとりかかった訳ではないんですね。

片岡　そうですね。まあ基本的なコンセプトを作ったりしていて1年半ですか。

アナーキャー　今回シーフと



Interview

Dungeons & Dragons®



M・ユーザーが新たに加わりましたね。

片岡 はい。

アナーキャー 逆に前回M・ユーザーがいなかったのが不思議なんですが。

貞本 D&D®の世界でM・ユーザー一人で行動する事があまりないじゃないですか。一人でやっていてもすぐ死んじゃうしなあと思ってましたし。

アナーキャー それで前作では省いたと。

片岡 今回、本当はM・ユーザー選んだら、コンピュータのお助けキャラのファイターとかを出そうと思ったのですけど、さすがにいろいろと面倒で…。

アナーキャー オプションみたいな感じで。

片岡 ええ。

アナーキャー 前作はどちらかと言えば一人でプレイするスタイルでしたしね。やはり今回M・ユーザーやシーフを加えたのは多人数プレイを意識してのことなのですか?

片岡 そうですね、前回、思ったよりも他人同士でやってくれているようでしたので。

あと、やはりM・ユーザーは個人的にも加えたいキャラだったので(笑)。あと剣と魔法の物語なので、魔法をもっと派手にしたいなというのもありました。

アナーキャー 確かに今回の魔法は派手ですよね。

片岡 ちょっとD&D®の話とかけはなれるんですけど、ポリゴン主体のいいハードが多いけど、ビットマップでもまだこれだけの事ができるんだぞという所を見せたかったというのもあります。

アナーキャー シーフの話なんですけど、一人でやっているとちょっとつらいという所がある。やはりパーティプレイ用として調整しているんですかね。

片岡 まあ、キャラのクセを付けていくと、どうしても弱くなってしまうところが出てくるんですよ。逆にパーティープレイをすると、そういう所がないと面白くなくなってしまう。

システム面

アナーキャー サークルが今回採用されましたが、これは前回の反省点から生まれてきたのですか?

片岡 そうですね。実際はちょっとやりにくいとか賛否両論ですが、元はといえば前のシステムがやりにくいというので、初心者ならキャラを見ながらアイテムを交換させたほうがよいかなという結論になりましたので採用しました。

アナーキャー ボタンは開けて、閉めてとありますが、閉めるのがちょっと…攻撃すればいいんですよね。

山脇 ええ、攻撃したら閉まりますね。

アナーキャー 最初は、開けたボタンで閉めようとして、いつまでもグルグル回していることがありました(笑)。ボタン配置はかなり苦労なされたでしょう。

片岡 かなり苦労しましたねえ(笑)。最初は6つボタンで考えていたんですよ。開いたら6つのボタンで対応させようと思ってたんですけど、いろいろ事情がありまして、4人同時プレイができなくなってしまうことがわかって。そんなこんなで苦労の日々が始まったんですよ(笑)。

アナーキャー じゃあ、あのボタン配置になったのはかなり後になってからということですか。

片岡 そうですね。

アナーキャー アイテムのサークルと魔法のサークルを分けるといったことも最初からあったのですか?

片岡 コンセプトとしてはそうですね。けどサークルを切り替えるのが手間じゃないかと思ってたのですが、操作になれてくると一つのサークルにたくさんあるより、分けたほうがいいのではという意見が強かったので。

アナーキャー 魔法キャラは魔法キャラ用のサークルを別に持つ、ということで解決したわけですね。

片岡 理想は、1コ開いたらハイおしまいというのだったのですが、まあファイターと魔法使いがいい例で。

原作との兼ね合い

アナーキャー TSR社との版権の事でなんですが、今回1Pカラーと2Pカラーでかなりイメージが違ったキャラがいますが、版権の面でその辺トラブルはなかったのですか?

片岡 前回がまあ、成功していたのでたぶん、大目に見てくれているのでしょうけど。ただカラーの問題があって、2Pエルフは自然の色にしてくれと言われて。最初ピンク色だったのですけど。そしたら茶色かやっぱり緑しかないので、どうしようか悩んでいたら「空が青色だから青にしよう」ということで、ちょっと無理を言ってお願いしてOKを出してもらったんですよ。

アナーキャー シーフとかって、結構原作と比べるとかなり色っぽくなっていると思うのですが、アメリカのほうってそういうの結構ウルサかったりしませんか?

片岡 そうですねえ(笑)、あのシーフはアラブ系をイメージしたんですよ。それでテーブルトークのほうにちょっと似ているのがいるんですよ。

アナーキャー そうなんですか。

片岡 もともとは、シーフは最初男でM・ユーザーが女だったんです。それで始まったのですがM・ユーザーが女だと魔女的なイメージになってしまうので、やめてくれと言われてそれで逆転したんです。ちなみにシーフの男はかなりかっこよかったですよ。

D&D®

徐々に細かい突っ込み

アナーキャー　これは本誌でもさんざん取り上げたのですが、カプコンさんのゲームにでてくるクレリックがなぜか、ハゲでヒゲでたくましい、といった感じのが多いようなんですが？（笑）

貞本　クレリックは本当は髪の毛が生えていたんですよ。

ハゲはハゲなんですが、シャンプーハットみたいな横から毛が生えているような。

アナーキャー　ああ、フランシスコ・ザビエルカットみたいな。

貞本　ええ。そしたらTSR社にそれはやめてくれと言われてしまって（笑）。

それならハゲにしてくれと向こうから言ってきて（笑）。

アナーキャー　じゃあ、カプコンさんのほうでハゲと決めていた訳ではないんですね。

さて、細かいところに入っていきますが、最初に名前を聞きにくるイベントがありますよね、その聞きに来る人は完全なランダムなんでしょうか？

片岡　いや、あれは法則があります。

アナーキャー　助けてない人が聞きにきたりしますよね。

山脇　それは、おやじだけじゃないですか？

アナーキャー　ええ、ハゲおやじです。

山脇　えーと、確か3人以上助けると女の人が出てきます。

2人だと少年で、1人か誰も助けないとおやじが出てきます（笑）。

アナーキャー　おやじ車を、意識的にさけてもおやじが出てくるというのもたまにありますが、そのせいだったんですね。

話はかわりますが、ブローチだけ効果がないですよね。

片岡　あれ本当は効果あったんですよ。ところが発売直前にいろいろな事情ではずしてしまったんです。が、ゲーメストさんが「これはダミーアイテムだ」とかうまいこと書いてくれたので、すごくうれしかったんですよ（笑）。本当は隠しアイテムや隠し部屋を見つけることができるアイテムだったんですよ。もともとは、インテリジェンスという頭の良さのステータスがあって、それが高ければ隠し部屋などを発見できるアイテムをつくりたかったんです。いろいろ問題があってなくしてしまいました。

アナーキャー　それでアイテムだけが残ったわけですか。

ところで、トロールはなんで今回出ないんですか？

片岡　あっ、本当はいたんですよ（笑）。あと他のオリジナルキャラもいたんですけど、あまり出せなかったのもあります。

アナーキャー　なるほど。多人数プレイをすると、マンスコーピオンのみが2体出現するのですが、これはなぜ？

片岡　えーと（笑）、最初のロケテストの時にみんな、河のほうへばっかりいってしまったんですよ、確かに河のほうへいったほうが楽なのですが、それを見破られたら2ステージが超カンタンになってしまったんです。でどうしてもジャガーノートステージに行ってほしくて、ジャガーノートのステージは結構厳しいのですが（笑）。

まあいろいろな問題があって、こっちのステージは難しいんだよ、というイメージを植え付けたくて、ここは道中は簡単だけど、ボスの所は厳しいんだよ、という設定にしてしまったんです。もしかしたら、ジャガーノートの攻略のほうがマンスコーピオンより難しいかもしれないですが。

アナーキャー　ええ、厳しいですよね、あれは（笑）。

片岡　ベスピア河も最初は今の3倍くらいの長さがあったんですよ。でも、プレイしているとただうっとうしいだけなので、上流のほうで精霊の助言を聞くイベントを作ったのです。

アナーキャー　ベスピア河で何も聞かないと、何かメリットがあるのですか？

片岡　あれは、何回もやっている人は、例えば4回やっている人はすべての情報を知っているのでいちいち聞くのは、ばかばかしいかなと思ったので、じゃあ何も聞かないっていうのを、まあ時間短縮のためですかね、入れたんです。

アナーキャー　じゃあ、聞いたからって何かデメリットがあるってわけではないのですね。

片岡　そういうことはないですね。

アナーキャー　ダークウォーリアはオリジナルキャラということなんですが、なぜああいったキャラとして作りたかったのか理由はあるんですか。

片岡　そうですねえ。

「指輪物語」というファンタジーの元祖のような物語があるんですけど、その中で「バルログ」っていう悪魔系の怪物がいるんです。

で、それを出したいなあと思っていたんですけど、D&D®の世界にはいないんで使えないんですと言われて。

じゃ、それに似た何かを作ってみようということになって、結果的にはTSR社からダークウォーリアというモンスターの資料には載ってない名前がきたので、これはオリジナルじゃないのかな、といった成り行きで、じゃあこれに結びつけちゃえと言うことで、こっちのイメージと名前を一致させて、あのダークウォーリアができたんですよ。

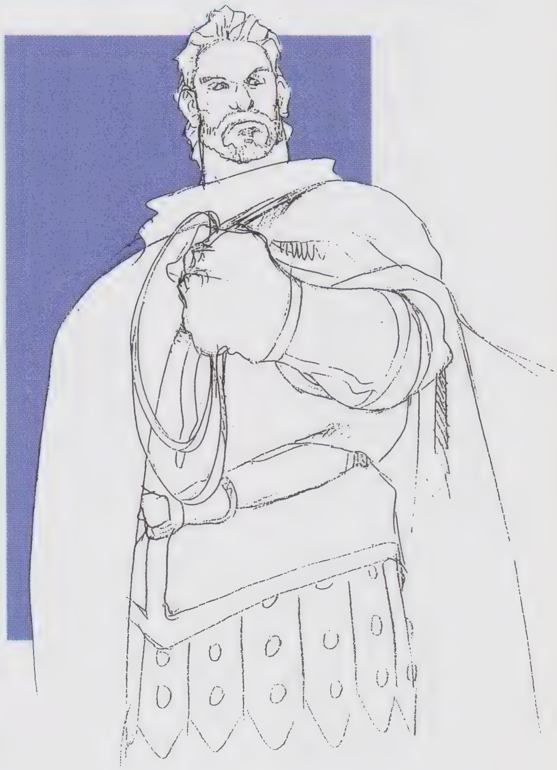
アナーキャー　TSR社のほうのチェックは問題なかったのですか？

片岡　ええ、実際チェックしてもらったとき、「これは一番いいキャラクターだ」とかいわれちゃって（笑）、これを使おうと。

けっこう気に入ってくれたようですよ。

アナーキャー　ええと、あと四天王のことなんですけど、この4人の地位みたいな物は決まっているんですか？

片岡　とりあえず、このゲームの中では決まっていないです。



シンの秘密

アナーキャー　ラスボスのシンはなぜ最初人間の女性なんでしょうか？

片岡　うーん、女性のキャラでエッチ系じゃなくてイロっぽい系のモンスターを作りたかったんですよ。それがハーピーなんですけど、ハーピーって基本的に僕は優雅なイメージがあるんです。でもD&D®の世界ではグロテスクなモンスターなんですよね、それはちょっと違うなあということで、じゃあ人間っぽいキャラクターでイロっぽくしようということで始まったんですよ。

アナーキャー　じゃあ、最初

Interview



は人間キャラクターとして考えていたのですか?

片岡　まあ、よくある話なんですが2段変身みたいにしようかなと考えていたんです。そのために、じゃあ何にしようと考えていたら、やっぱり人間なのかなあ、という感じで。

最初は人間というよりもシャドーエルフに近い、亜人間タイプのモンスターを使おうと思っていたんですけどね。

アナーキャー　レッドドラゴンは今回も登場するんですけど、これは一つのステータスのようなものなのですかね?

片岡　ええ。最初の設定では前作のレッドドラゴンを引きずろうかなと思ってたんですが、前作ではやられちゃいますよね。それで腐竜として出そうと思っていたんですけど。設定としてキャラにドラゴンスレイヤーの称号などがあり、はずせないなあ、ということでレッドドラゴンを登場させています。

アナーキャー　なるほど。あと、落下する洞窟途中のレッドドラゴンステージの入り口がけっこうわかりにくい場所にあって、いかにも、さがしてごらん的な印象をうけるのですが。

片岡　そうですね。もっと本当は人質とか、ノームの村とかで入り口を話してくれる人がいるんですが、それを聞いた人のみが入れるようにしようか、と思っていたんですが。

アナーキャー　M・ユーザーの最強魔法が、実は1コインで行った場合には出ないんじゃないのか、というのがあるのですけど。

山脇　あっ、それはゴメンナサイです、バージョンによってそういうことがあります。初期バージョンは、魔法は覚えているんですけど、使えないんです。

アナーキャー　なるほど、あと、先ほども出たハーピーなんですけど、かなり強いというのがあるのですけど、やはり2、3面のボスは手強くするのはカプコンさんの伝統になってきているのですかね?

片岡　そうですね。基本的にここが一つの山場というのを作りたかったんですけど。まあ、それがカプコンの場合だと2ステージ目ということが多い。

ただ後半の山場がちょっと自分の思った通りに作れなかったので、もう一工夫すればよかったなと思いますね。

アナーキャー　それでハーピーが強くなってると。

片岡　そうですね、そこだけ体力を回復できるアイテムなどがないというのもありますからね。

最初の段階ではプレイヤーの対空攻撃がもっと強くて、けっこうあっさり勝てたような気がするのですが。

パーティープレイ

アナーキャー　前作からあるパーティープレイにはこだわりを感じるのですが。

片岡　日本人向けなゲームだったら、一人でプレイして、他人はちょっとこないで～といった感じがあっても、海外では他人同士の多人数プレイが主流だったんです。今回もロケテストの段階からそれを強調して、プレイヤーの人たちに積極的に受け入れてもらえるようにしました。そこから、新しいというか想像できないような部分がでてきたので、それがこっちとしてはびっくりしたといった感じですか。

山脇　僕は直接見たわけではないのですが、ある店でよく来ている男の人がやってて、そこに知らない女の子が入ってきて、そこから愛が芽生えたといったことがあったらしいですよ。

アナーキャー　そ、それはすごいですねえ(笑)。

片岡　信じられないような話ですが、実話です。愛の懸け橋ゲームといったところですかね(笑)。

アナーキャー　カプコンお薦めのパーティーとかはありますか?

片岡　僕なんかはシーフとドワーフでやりますけどね。しかも最強なんですよ(笑)。

アナーキャー　ドワーフですか。

片岡　あと、シーフ二人が最初強かったんです。豪速球というのがあって、タイミング良く敵をはさんで豪速球、まあ石投げなんですけど、敵をはさんで一人が硬直している間に、もう一人が投げるとうまくハマってくれるんですよ。

アナーキャー　ドワーフはちょっと、人気がないような気がするんですが…(笑)。

片岡　僕は前作からドワーフが好きで強くしようと思ってたのです。一般人気で見るとたぶんドワーフが最下位になるだろうという感じはありました。

だからひらきなおって、本当はドワーフは大きな武器は持てないのであんな大きなオノは持たないんですが、ただあのオノはすげーぞと、視覚的に見せたかったので大きくしちゃって。あとドワーフだけリーチはないんですけど、多段攻撃が出来るようにし、特に近距離でガリガリやると気持ちいいぞと、まあ一人で思ってたんですけど(笑)。ドワーフは、ファイターとどうしても似ちゃうんですけど、どこか違いを出したかったのでちょっと小ジャンプを作ったりとか、あれはあれで良かったなあと思うんですけど。

アナーキャー　ダッシュからの攻撃は、前作ではしゃがみ途中からレバー前で出せたのを今回コマンドにしたのは、そのほうが、やりやすいだろうと判断したからですか?

片岡　そうですね、僕がやりにくかったので、この方がいいんじゃないかなと。ただコマンドにしても、二つしかコマンドは作らないと考えていましたので、まあX-MENからの考え方なんですけど、いろんなコマンドを作っても覚えきれないし、複雑にしてもつまらないかなと思いましたので。最初、一つは波動コマンド、もう一つは昇龍コマンドにしようかなと思っていたのですが、Z字を書かせる昇龍だと位置がずれちゃうんです。それで下、上にしたんですよ。

アナーキャー　なるほど。また細かい事なのですけど、クレリックの声が、なんか外人さんが変な日本語をしゃべっているような感じがするのですが(笑)。

片岡　そうですね(笑)。外人の声優さんなんですが、こちらの思ったようにはなかなかいえないんですよね。

アナーキャー　クレリックだけ外人さんなんですか。

片岡　そうですね、クレリックだけですね、外人さんは。

アナーキャー　クレリック以外の声は全員変わっているのですか?

片岡　そうですね。シーフはモリガンの声を担当された声優さんのはずです。

アナーキャー　じゃあ、徐々にまとめに入っていきたいのですが、カプコンさんの柱の一つとしてのファイナルファイトタイプ、横スクロールアクションをこれからも続けてくれるのでしょうか?

片岡　どうなのでしょう、ただそのおもしろさが追求できる限りはカプコンとしては作っていくと思うし、作らなくてはならないという使命感がありますね。まあ対戦ゲームやシューティングでもカプコンが引っ張っていきたいという考えはありますけどね。

アナーキャー　あと、プレイヤーの方にこういった風に遊んでもらいたいとかありますか?

片岡　そうですね、多人数同時プレイという要素もあるし、みんなでワイワイやれるゲームというか、対戦ではできない部分をいれたつもりなんで、お気のすむままやって下さい、といったところです。

貞本　もともとは多人数プレイを考えて作ったので、そういう風に遊んでほしいというのはあります。あとアイテムとかショップとか、昔のゲームとかではあったのですが、それをまた復活させたかったのもありますので、アイテム収集とかも楽しんでもらいたいですね。

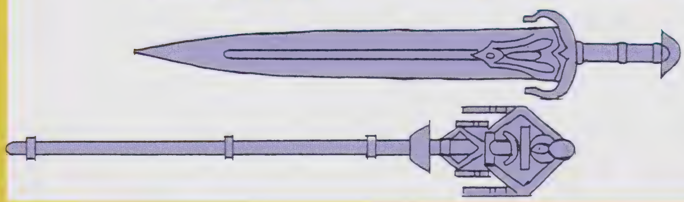
山脇　多人数プレイで声を出してやってもらえたら楽しいと思うのでコミュニケーションをとりながらプレイしてください。

アナーキャー　なるほど。本日はお忙しい中ありがとうございました。



素敵なあなたに愛のプレゼント

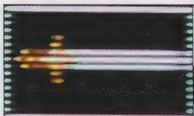
武器・アイテムリスト



冒険中に手に入るアイテムは実に膨大な数にのぼる。ここではそれらのアイテム一つ一つを網羅し、入手方法、おもな効果を説明してある。

武器アイテム

WEAPON ITEM

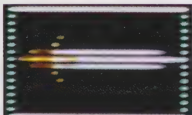


ノーマルソード

―

- 敵が落とす
- 宝箱から得る
- 初期装備

ファイターとシーフの初期装備。一応ドワーフとエルフも装備可能。レベル1～4まであり、キャラクターのレベルアップに伴って攻撃力が上がっていく。

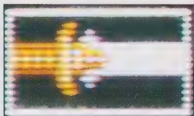


ショートソード

―

- 敵が落とす
- 宝箱から得る
- 初期装備

エルフの初期装備であるやや短めの剣。レベル1～4まである。ファイターが装備すると、ノーマルソードとの二刀流になる。

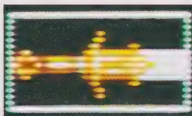


トゥハンデッドソード

6000ＳＰ

- 宝箱から得る
- ショップで買う

両手持ちの大型の剣。攻撃力は大きいが、ガード不可、連続攻撃やしゃがみ攻撃ができないなどのマイナス面も多い。ファイターのみ装備可能。

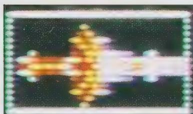


バスタードソード

1500ＳＰ

- 宝箱から得る
- ショップで買う

ノーマル＆ショートソードのレベル4よりも攻撃力の高い剣。ただしシーフのみ、ノーマルソードレベル4のほうが上。長いリーチと高い攻撃力が魅力的。

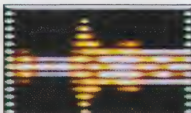


ドラゴンスレイヤー

―

- レッドドラゴン終了後のショップでドラゴンの角と交換

レッドドラゴンの角から作り出される剣。その名が示す通り、ドラゴンに対しては絶大な攻撃力を発揮する。ただし魔法剣ではないのでガーゴイルは倒せない。

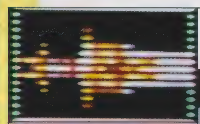


ホーリーアベンジャー

―

- 呪いの剣2の呪いを解く

一撃でアンデッドモンスター（グール、スケルトン）を灰燼と帰す聖剣。残念ながらデイモスに対しては特に効果的ではない。この剣も魔法剣ではない。

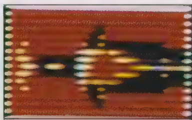


伝説の剣

―

● 呪いの剣1の呪いを解く

ゲーム中で最強の攻撃力を誇る剣。実際のダメージはキミたちの眼で確かめてほしい。しかも魔法剣なので二度オイシい。ゲーム中では○○（スコア1位の名前）の剣となる。



呪いの剣1

―

● 宝箱から得る

呪いがかかっているため、攻撃しようとすると自分がダメージを受けることも。50回ほど振れば呪いを解くことができ、伝説の剣となる。呪われたままでも攻撃力は高い。

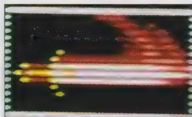


呪いの剣2

―

● 宝箱から得る

呪いがかかっているため、攻撃しようとすると麻痺することがある。ダメージは0。攻撃力はバスタードソードより高い。クレリックが8回拾うと呪いが解ける。

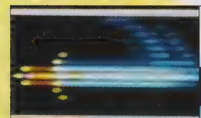


炎の剣

―

● 宝箱から得る

一振りすれば炎が吹き出し、どんな敵でも燃やしつくすといわれている剣。魔法剣なのでガーゴイルを倒すことができる。一撃で敵が倒れるので連続して攻撃できない。

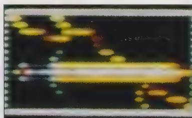


氷の剣

―

● 宝箱から得る

一振りすれば吹雪が舞い上がり、どんな敵でも凍りつかせてしまう剣。魔法剣。3種の魔法剣の中では攻撃力も高く、凍らせて連続攻撃もできるので一番役に立つ。



雷の剣

―

● 宝箱から得る

一振りすれば雷光が閃き、どんな敵でも感電させる剣。魔法剣。炎の剣と同様に一撃で倒れてしまう。攻撃力は炎の剣より高い。

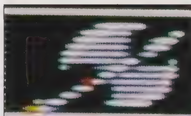


ハンド・アックス

―

● 宝箱から得る
● 初期装備

ドワーフが初期装備している片手用の斧。やはりレベル1～4まで存在する。他キャラも装備可能。



バトル・アックス

―

● 宝箱から得る

ハンド・アックスよりも一回り大きく、両手装備用の斧。破壊力は大きいが、盾が持てないなどのマイナス面もある。ファイターも装備可能。

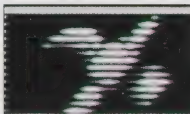


メイス

―

● 宝箱から得る
● 初期装備

クレリックが初期装備している棍棒。レベル1～4まであり、レベルアップとともに武器レベルも上がっていく。リーチが短いのが難点。

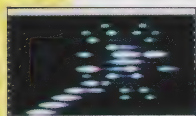


ウォーハンマー

2500SP

● 宝箱から得る
● ショップで買う

殴るための巨大ハンマーで、攻撃力はメイスレベル3より高い。殴られた相手は必ずピヨるが、振りが遅くスキも多くなってしまうのが欠点。

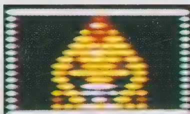


モーニングスター

8000SP

● 宝箱から得る
● ショップで買う

先端がトゲ付き鉄球になっている殴打用武器。クレリックが装備すると遠距離攻撃（強攻撃）や大回転攻撃（対空必殺技）も可能。一度使うとクセになるかも。

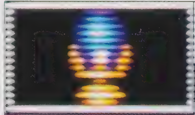


スタッフオブエレメント

―

● 宝箱から得る

エレメンタルの力を強め、C・エレメンタルの魔法の攻撃力を上げる。レッドドラゴンと戦わない場合、地下70階で手に入る。



スタッフオブマジカルパワー

—

- 宝箱から得る
- レッドドラゴン終了後のショップでドラゴンの角と交換

全体的に魔法の攻撃力をアップする杖。手に入ったならばスタッフオブウィザードリィを入手するまでのつなぎになる。



スタッフオブストライキング

—

- 初期装備

M・ユーザーが初期装備している杖。ストライキングの魔法がかかっており攻撃力が高い。ノーマルソードレベル2並みの攻撃力がある。



スタッフオブウィザードリィ

—

- 宝箱から得る

全体的に魔法の攻撃力をアップする杖。あるとないとでは生死に関わるほど魔法攻撃力に差が出る。究極魔法ファイナルストライクを発動させるためにも必要な杖。

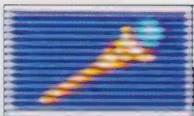


スタッフスオブスネークス

—

- 宝箱から得る
- レッドドラゴン終了後のショップでドラゴンの角と交換

攻撃すると蛇が発生し、敵にダメージを与えることができる。蛇の攻撃力はそんなに高くない。クレリックのみ装備可能。

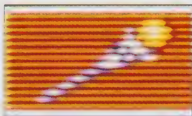


ワンドオブコールド

1200ＳＰ

- 宝箱から得る
- 敵が落とす
- ショップで買う
- (初期装備)

地上から氷の槍を出現させ相手を凍らせる。ダメージは小さい。20発打つと壊れてなくなる。ワンドを使えばガーゴイルも倒せる。

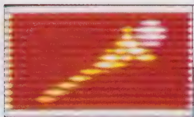


ワンドオブライトニングボルト

1200ＳＰ

- 宝箱から得る
- 敵が落とす
- ショップで買う

杖から縦に一本の雷を発生させる。ダメージは小さい。20発打つと壊れてなくなる。ワンドを使っても自分自身の魔法は消費しない。



ワンドオブファイヤーボール

1200ＳＰ

- 宝箱から得る
- 敵が落とす
- ショップで買う
- (初期装備)

杖から火球を発生させ相手を燃やす。ダメージは小さい。20発打つと壊れてなくなる。ワンドは敵を倒すというよりも時間稼ぎのために使うほうがいいだろう。



ワンドオブパラライゼーション

800ＳＰ

- 宝箱から得る
- 敵が落とす
- ショップで買う

杖で相手を殴ると、相手を一瞬麻痺させて動きを封じることができる。20回殴ると壊れてなくなる。ワンド類はノームの村のショップでのみ買うことができる。

装備アイテム

ARMOR ITEM

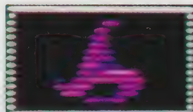


ヘルメット

—

- 宝箱から得る
- (初期装備)

頭部用の防具。ファイター、ドワーフが装備すると効果的。他のキャラも装備はできるが、防御効果が低くなる。ネーム入力時の名前によっては初期装備として持っている。



マジカルハット

—

- 宝箱から得る
- (初期装備)

頭部用の防具。M・ユーザーが装備すると効果的。防御力、ヒットポイントの少ないM・ユーザーはなるべく早い時期（できればネーム入れのとき）に手に入れておきたい。



フード

- 宝箱から得る
- (初期装備)

頭部用の防具。シーフが装備すると効果的。ちなみにヘルメット、フードなどの頭部用防具は、いくらダメージを受けても決して壊れることはない。



サークレット

- 宝箱から得る
- (初期装備)

頭部用の防具。エルフが装備すると効果的。頭部用防具はキャラに合ったものを付けるとACが−3、そうでない場合はACが−1される。

※AC：アーマークラスの略。低い数値ほど防御力が高い。



司祭の帽子

- 宝箱から得る
- (初期装備)

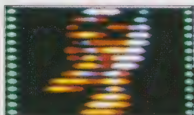
頭部用の防具。クレリックが装備すると効果的。うまく装備品の持ち換え（拾い換え）をするとヘルメットをかぶったクレリックなどができ、想像すると結構笑える。



ティアラ

- 宝箱から得る

頭部用の防具。エルフが装備するとサークレットよりも高い防御効果を得ることができる。テルアリン直前の隠し部屋にあるので、ぜひとも拾っておこう。



スピードブーツ

- 宝箱から得る
- (初期装備)

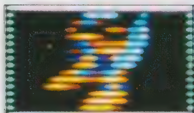
脚部用装備品。移動速度を速め、動きを機敏にする。すぐ壊れるが、ボス戦では装備していたほうが戦いやすい（特にレッドドラゴン、シン戦）。



トラベリング&リーピングブーツ

- シーフ初期装備

休息せずに歩き続けることができ、同時に優れた跳躍力も得られる靴。シーフはこれをはいているので三角跳びや二段ジャンプができるようになっている。



レビテーションブーツ

- 宝箱から得る
- 5—A終了後のショップでビホルダーの眼と交換

脚部用装備品。これを装備すると宙に浮くことができる。B連打で浮遊、レバーで移動してレバー下で着地。特に有効な使い道は見当たらない。クレリックが浮くと笑える。



ガントレット・オブ・オーガパワー

- 宝箱から得る
- 敵が落とす
- (初期装備)

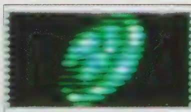
腕用装備品。装備するとオーガ（鬼）と同等の腕力を得ることができ、攻撃力がアップする。すぐ壊れるのが残念。



ノーマルシールド

- 初期装備

ファイター、ドワーフ、クレリック、エルフが初めから装備している。M・ユーザーとシーフは盾類を装備できない。



ドラゴンシールド

- 8—A終了後のショップでドラゴンのうろこと交換

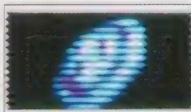
ドラゴンのうろこから作られた最強の盾。レッドドラゴン、シンが手から出す炎をガードできるほか、ブレスに対しての耐久力が増す。体力次第でブレスにも耐えられるのだ。



フレイムシールド

- 宝箱から得る
- 敵が落とす

炎に対して耐性のある盾。ヘルハウンドやキメラの吐く炎、フレイムサラマンダーの火球、オイルの炎、F・ボールなどをガードできる。ただしドラゴンブレスは無理。

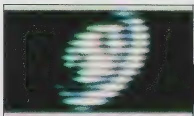


アイスシールド

- 宝箱から得る
- 敵が落とす

氷系魔法に関しては、抜群の防御力を誇る盾。しかし実際のゲーム中では、フロストサラマンダーが発するつららをガードできるだけ。たまにデイモスが落とす(フレイムも)。

ホーリーシールド



—

- 宝箱から得る

暗黒系魔法のほとんどを防御できる聖なる盾。エザーホーデンのパンチやダークウォーリアIIの飛び道具などが対象。腐海やダークウォーリアIIの直前で入手できる。

プロテクションリング



—

- 宝箱から得る
- 敵が落とす
- （初期装備）

装備すると防御力が上がる指輪。しかし、この指輪＆ロッドの欄は、ほかに有効なアイテムが多いため、空っぽなら拾っとくか程度の値打ち。

レジストファイヤーリング

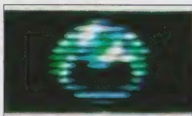


—

- 宝箱から得る
- 敵が落とす
- （初期装備）

装備すると炎に対する耐性が得られ、炎類（キメラやヘルハウンドの吐く炎、障害物の炎など）から一切ダメージを受けなくなる。ただしドラゴンブレスには効果なし。

スペルターニングリング

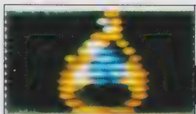


—

- 宝箱から得る
- 敵が落とす
- （初期装備）

一定回数、敵の魔法攻撃を受けなくなる。たとえメテオスウォームであろうと例外ではない。デイモス戦で装備していると段違いに戦いがラクになる。すぐ壊れるので大事に。

ホーリーネスリング



—

- 敵が落とす
- 宝箱から得る

ターンアンデッドを１００%成功させる。また、アンデッド系モンスターを破壊する確率が上がる。もともとゲーム中ではターンアンデッドは１００%なので、あまり必要ない。

ロッド・オブ・ファイヤー

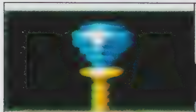


—

- 宝箱から得る
- 敵が落とす
- 拾う
- （初期装備）

装備すると炎系魔法攻撃力が上がる杖。分類としては、指輪アイテムと同じように扱われている。

ロッド・オブ・コールド



—

- 宝箱から得る
- 敵が落とす
- （初期装備）

装備すると氷系魔法攻撃力が上がる杖。氷系魔法の攻撃リングは存在しないので、M・ユーザーとエルフ以外には縁のないアイテムといえる。

ロッド・オブ・ライトニングボルト



—

- 宝箱から得る
- 敵が落とす
- 拾う
- （初期装備）

装備すると雷系魔法攻撃力が上がる杖。特にM・ユーザーにとっては必需品ともいえるアイテム。その他のキャラもエザーホーデン戦では持っていたほうがいいだろう。

道具

ITEM

ダガー

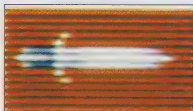


各ショップで異なる

- 敵が落とす
- 宝箱から得る
- ショップで買う

投げつけて敵にダメージを与える短剣。これらの投射武器は、キャラやアイテムによって投げるスピードが異なるので、それぞれ得手不得手を覚えておこう。

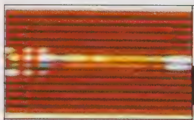
シルバーダガー



各ショップで異なる

- 敵が落とす
- 宝箱から得る
- 拾う
- ショップで買う

聖なる魔法の力を込めた短剣。ガーゴイル、デイモスにもダメージを与えることができ、攻撃力もダガーの1.5倍と、かなり高い。

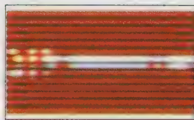


アロー

各ショップで異なる

- ●敵が落とす
- ●宝箱から得る
- ●ショップで買う

矢。エルフのみ無制限に射てる。そのためかボス戦では攻撃力が半減してしまい、効果は薄い。



シルバーアロー

各ショップで異なる

- ●敵が落とす
- ●宝箱から得る
- ●ショップで買う

聖なる魔法の力を込めた矢。ガーゴイル、デイモスにもダメージを与えられる。攻撃力はアローの1.5倍で、こちらはボス戦でも攻撃力が半減しない。

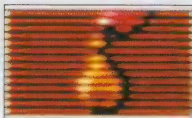


ファイヤーアロー

——

- ●敵が落とす

矢の先端に炎が仕掛けてある火矢。当たると燃えて倒れる。魔法の力はなく、ガーゴイル等にはダメージを与えられない。手に入る絶対数、威力ともシルバーアローに劣る。

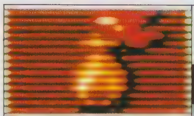


オイル

各ショップで異なる

- ●敵が落とす
- ●宝箱から得る
- ●ショップで買う
- ●拾う

地面にまいて炎を起こし、触れた敵を燃やす間接投射武器。自分の投げたオイル（炎）ではダメージを受けない。倒れた敵に炎を重ねて斬りつける〝オイルはめ〟はボスに有効。

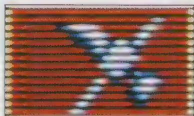


大オイル

各ショップで異なる

- ●敵が落とす
- ●宝箱から得る
- ●ショップで買う

投げつけると巨大な火柱を上げる間接投射武器。その威力は絶大で、後半面のボスはまさに瞬殺。ショップで見かけたら、とりあえず9個買い揃えておこう。



スローイングハンマー

各ショップで異なる

- ●敵が落とす
- ●宝箱から得る
- ●ショップで買う
- ●拾う

投げつけてダメージを与えるハンマー。敵に当てるとピヨらせることができるが、二段ヒットしてしまうと即座に回復する。ダメージはかなり大きい。

リング
RING



マジックミサイルリング

——

- ●敵が落とす
- ●宝箱から得る

魔法の矢を打ち出す、M・ミサイルの魔法が使えるリング。ただし1発しか飛ばせないので威力はかなり低い。



ファイヤーボールリング

400SP

- ●敵が落とす
- ●宝箱から得る
- ●ショップで買う

巨大な火球を放つ、F・ボールの魔法が使えるリング。やはり威力は低い。サークルに空きがあれば、ボスやガーゴイル用に持っておいて損はない。ヘルハウンドには無効。



ライトニングボルトリング

500SP

- ●敵が落とす
- ●宝箱から得る
- ●ショップで買う

電撃を放出する、L・ボルトの魔法が使えるリング。L・ボルトリング、イヤリング、ロッド・オブ・Lは対エザホ3点セット。途中で買えるのでD・ビーストで使っても可。



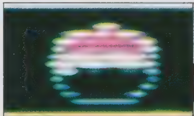
インビジビリティリング

——

- ●敵が落とす
- ●宝箱から得る

透明になって不可視化する、インビジビリティの魔法が使えるリング。サークルに空きがあれば持っていても構わないが、特に必要となる局面はない。

ポリモーフアザーリング

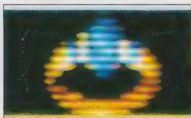


—

●敵が落とす
●宝箱から得る

敵モンスターを無害な動物に変身させる、ポリモーフアザーの魔法が使えるリング。当然のことながらボス級の相手には効かない。

コンティニュアルライトリング

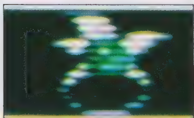


500 SP

●敵が落とす
●宝箱から得る
●ショップで買う

閃光を放つとともに相手の視力を奪う、C・ライトの魔法が使えるリング。ファイター、ドワーフ、シーフはナグパ戦で必須。地味ながら隠れた名作といえる一品。

キュアシリアスワンズリング

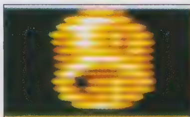


1000 SP

●敵が落とす
●宝箱から得る
●ショップで買う

傷ついた体を癒す、CSWの魔法が使えるリング。少々値は張るが、先のことを考えるとある程度は買い揃えておきたい。持ったまま死ぬなんていう愚かなことのないように。

ジンサモニングリング



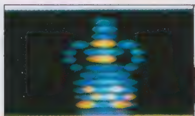
—

●敵が落とす
●宝箱から得る

風の精霊・ジニー（ジン）を召喚して敵全体に大ダメージを与えることができる。画面全体に効果がありダメージも大きいので、ほかの攻撃用リングより頼りになる。

薬アイテム
MEDICINE ITEM

ヒーリング・ポーション

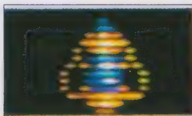


各ショップで異なる

●拾う
●敵が落とす
●ショップで買う
●宝箱から得る

治癒の薬。早い話が体力回復アイテム。飲んだ（拾った）瞬間に効果を発揮し、ストックはできない。放置していても消えないので、体力が多いなら急いで拾う必要はないぞ。

スーパー・ヒーリング・ポーション

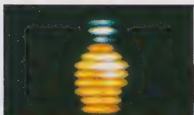


各ショップで異なる

●拾う
●敵が落とす
●ショップで買う
●宝箱から得る

治癒の薬。回復量はヒーリング・ポーションより多い。同じ宝箱でもM・ユーザーやエルフが開けるとSHポーションになることが多いので、パーティープレイ時は注意しよう。

スピードアップ・ポーション



—

●敵が落とす
●宝箱から得る

行動速度が速くなる薬。ヘイストと同じ効果がある。スピードアップ中はアイテムを拾いにくいなどのデメリットもある。持続時間はさほど長くない。

パワーアップ・ポーション



—

●敵が落とす
●宝箱から得る

力（ストレングス）を上昇させる薬。ブレスと同じ効果がある。

ディミューション



0 SP

●ノームから買う

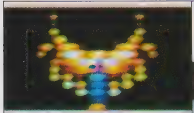
小さくなるための薬。ノームの村を救助しにいってキメラを倒すと、ノームに売ってもらえる。“買いますか？”と聞かれるが実は無料(タダ)。買わずに村に行くと…。

秘密のアイテムの秘密

ボスが落とす秘密のアイテムは、必殺技（ダッシュ・対空必殺技、緊急回避）や魔法を当てるごとに落とす確率が高くなる。具体的には、開始時を32分の0とし、必殺技を当てるごとに分子が1ずつ増える仕組みになっている。4回当てれば確率は8分の1になるわけだ。皮・角・うろこは戦闘中の1ヒット（通常技、体当たりを含む）ごとに、眼はボスを倒した時点で判定して、落とすかどうかが決定される。

装飾品アイテム
DECORATION ITEM

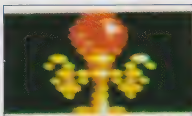
ネックレス



●宝箱から得る
●拾う
●（初期装備）

装備すると魔法攻撃に対する耐性が発生して、魔法のダメージを受けにくくなる首飾り。しかし魔法を使ってくる敵なんてたかが知れているので、特に必要ではないだろう。

オーブ



●宝箱から得る
●拾う
●（初期装備）

麻痺、石化に対する耐性が発生し、麻痺および石化しなくなる効果のある宝珠。これでデイモス、グール、石化の罠が少しだけイヤじゃなくなる。

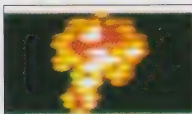
ブレスレット



●宝箱から得る
●拾う
●（初期装備）

装備すると武器攻撃力が少しアップする腕輪。ほんの気休め程度だが、なにも持っていないよりはマシだろう。ちなみに、アクセサリー類は壊れることはない。

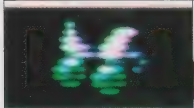
ブローチ



●宝箱から得る
●拾う
●（初期装備）

綺麗な胸飾り。しかしゲーム中においてはなんの効果も持っていないダミーアイテム。ここは素直にほかのアクセサリーを拾っておこう。

イヤリング



●宝箱から得る
●拾う
●（初期装備）

すべての魔法攻撃力をアップする耳飾り。ロッド・オブ・〇〇とも併用可能。M・ユーザー、エルフならば必須、その他のキャラもエザーホーデン戦では持っておきたい。

アンクレット



●宝箱から得る
●拾う
●（初期装備）

押しっぱなし攻撃（押し出しキックなど）の攻撃力が若干上がる脚部用装飾環（要するに足用の輪っか）。もちろん脚力増強にはもってこいの一品だ。

秘密のアイテム
SECRET ITEM

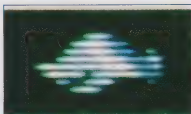
ビホルダーの眼



●敵が落とす

ビホルダーを倒すと、ときどきポロッと目玉を落とす。直後のショップで店員に話しかけると、レビテーションブーツと交換してくれる。やや通好みのアイテム。

ディスプレッサービーストの皮



●敵が落とす

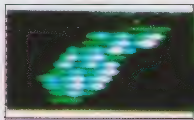
D・ビーストを攻撃すると、ある確率で落とすアイテム。必ずD・クロークと交換しよう。D・ビーストの体力が少なくなったらダッシュでぶつかって落とさせる。



ディスプレッサービーストの眼

●敵が落とす

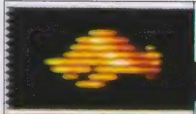
D・ビーストを倒すと、ときどきポロッと落とす。探知のお守りとして有効らしいが、実際の効果のほどは不明。いずれにしろムックを完全読破した人には無用の長物。



ドラゴンのうろこ

●敵が落とす

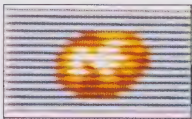
8－Aでブラックドラゴンを攻撃すると落とすアイテム。最強とうたわれたドラゴンシールドの素。M・ユーザーとシーフが手に入れた場合D・クロークと交換してもらえる。



マンティコアの皮

●敵が落とす

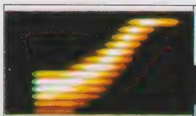
マンティコアを攻撃すると落とすアイテム。情報を得られるだけなので極端な話、不用。皮、角、うろこは魔法や必殺技を当てれば当てるほど落とす確率が上がる。



オウルベアの卵

●敵が落とす

シーフがオウルベアに体当たりすることで落とさせるアイテム。ワンダーエッグと交換してもらえるが、ある意味貴重品なのでアイテムコレクターとしては手離すのが惜しい。



ドラゴンの角

●敵が落とす

レッドドラゴンを攻撃すると落とすアイテム。ドラゴンスレイヤーと交換できる。クレリックはスタッフオブスネイクス、M・ユーザーはスタッフオブマジカルパワーと交換。



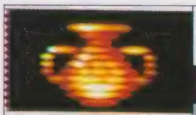
メダル

●宝箱から得る
●(初期装備)

ショップでなにか好きなアイテム（ひとつだけ）と交換してもらえる。ただしノームの村の武器ショップは除く。所持金に余裕があれば、まったくの用なしアイテム。

特別アイテム

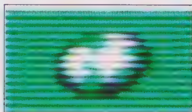
SPECIAL ITEM



イフリートボトル

●宝箱から得る
●拾う

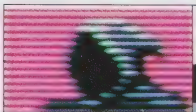
炎の精霊・イフリートを召喚できる壺。画面中の敵全体に効果があるので、特にボス戦で有効。同時に複数個持つことはできない(得点になる）ので、計画的に使っていこう。



ワンダーエッグ

●敵が落とす
●宝箱から得る
●3面終了後のショップでオウルベアの卵と交換

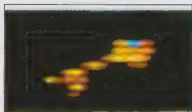
この卵を使うと、中からオウルベアが現れて助太刀してくれる。手強いボス（デイモスなど）にぶつけていきたい。なおオウルベアの攻撃力は使用したキャラと同じになる。



ディスプレッサークローク

●7面終了後のショップでディスプレッサーの皮と交換
●8－A終了後のショップでドラゴンのうろこと交換

D・ビーストの皮で作ったクローク（マント）。これをまとうと、敵の飛び道具（石、矢、ダガー、投げ槍）に一切当たらなくなる。超重要な必携アイテム。



鍵

●宝箱から得る
●拾う

鍵のかかった宝箱を開けるのに必要。肝心なところで鍵不足にならないよう、木の箱は壊すなどして節約して計画的に使おう。宝箱の基礎知識ページも参照してほしい。

より熟達した魔法使いになるために…

D&D魔法概論

攻撃、防御、援護、補助…実に多様な使い道がある魔法。だが実際に使う前に、基本的な特質を理解しておこう。

ファンタジー世界とは切っても切れない関係にあるのが「魔法」である。この科学を超越した概念は、言霊の力を借りて様々な作用を引き起こす。しかしながら魔法を使いこなすためには高い知識と精神力が必要とされる。

このゲームにおいてもそれは例外ではなく、エルフ、クレリック、M・ユーザーの3キャラにのみその使用が許されている。

ここでは、D&D®における魔法全般の特性、使用する際の注意点など、基礎知識として覚えておいてもらいたいことを解説していこう。

魔法は計画性を持って使え

魔法を使う方法自体は至って簡単だ。使いたい魔法にカーソルを合わせたら、あとはDボタンを押せばいい。

しかしとっさに使おうと思ってもその度にいちいち、

①サークルを開く
②ページを切り換える
③魔法を合わせる
④サークルを閉じる
⑤使う

という手順を踏んでいたのでは大抵の場合間に合わない。

重要なのは「計画性を持って使う」ということである。もちろん、どこでどの魔法を使うべきかを把握するためにある程度プレイを重ねる必要はあるのだが、初めのうちは安全な状況になる度に逐一サークルを開き、アイテムも含めて次に必要と思われるものにカーソルを合わせる癖をつけておこう。

慣れてくるにつれてカーソル合わせも最小限で済むようになり、一連の操作自体も早くなってくるはずだ。



暇を見つけてはカーソル合わせをしておく。重要かつ基本だ。

魔法レベルと回復システム

忘れてはならないのが「レベル」の存在。例えばM・ミサイルはレベル1、ブレスはレベル2、ヘーストはレベル3というふうに、個々の魔法にはレベルが設定されている。

同レベル内に複数の魔法が存在する場合は、使用回数は共用となる。今M・ユーザーでレベル3魔法×5とすると、F・ボール、L・ボルトのどちらを使っても残弾数は4になる。



ブレスを使うと同レベルのH・パーソンも減ってしまうぞ。

プレイヤーレベル（魔法レベルとの混同に注意）に応じて使用回数は決まっていて、すべて使うとなくなってしまう。つまりある意味魔法は消耗品といえる。失われた魔法力を回復する手段は2つある。

1つが、敵や宝箱からスクロールアイテムを入手する方法。スクロールを取るとそのレベルの魔法が1回使えるようになる。レベルが高くなるにつれて青→緑→黄→赤と色が変化する。スクロールにはレベル1～8まであるが、キャラクターによって該当する魔法がない場合がある。パーティープレイ時は誰にスクロールを取らせるべきかをよく考えよう。魔法を使えないファイター、ドワーフ、シーフでは、拾おうとするだけで取ってしまうことはない。

なおスクロールLV8は誰にも該当する魔法がなく、実

●キャラ別魔法サークル



	M・ユーザー	エルフ	クレリック
LV1	M・ミサイル	M・ミサイル	
LV2		インビジビリティ	ブレス H・パーソン
LV3	F・ボール L・ボルト	ヘースト F・ボール L・ボルト	ストライキング コンティニュアルライト
LV4	アイスストーム W・オブ・ファイア	アイスストーム ポリモーフ・アザー	スティックストゥスネイクス CSW
LV5	C・エレメンタル クラウドキル	C・エレメンタル	I・プラーグ CCW
LV6	フレッシュトゥストーン プロジェクトイメージ		
LV7	リバースグラビティ		ホーリーワード アースクェイク
LV8			
LV9	メテオスウォーム パワーワードキル		



スクロールLV8は該当する魔法が存在しない。ゆえに無意味。

は取ってもまったく意味のないアイテムだ。

もう一つの魔法回復方法がレベルアップ。レベルが上がると各種パラメータが上昇し、新しい魔法を覚えたり武器のレベルが上がったりする。魔法の使える3キャラは、このときに魔法力が完全回復する。エルフはレベルアップが中盤で止まってしまうため、以後幾つかの魔法回復ポイントが用意されている。

どんなにスクロールを取り続けても最高値は9で、それ以上は取ってもカウントされない。規定回数を超えた状態でレベルアップすれば一応保持されるものの、基本的に魔法はため込むものではなく、回復するまでにうまく使い切るものと認識すべし。

魔法の性質と使えない瞬間

魔法の大きな特徴として、使えば最優先で行使される、ということが挙げられる。これはつまり、緊急回避的な使い方が可能ということである。魔法使用中はパーティー全員が完全無敵なので、これを利用して落石や火の玉など、罠や敵の特殊攻撃を回避することもできる。

実際シャドーエルフの火球やドラゴンの火柱を魔法を使ってやり過ごすのは有効な方法である。これは何も魔法に限ったことではなく、リングや魔法のアイテムでも同じことができる。ただしものによって無敵時間が違うので使えない場合もあるので注意。

魔法にはこのように、単純な効果以外にも、その性質を利用した有効な使い方もある。

だが逆に、魔法が封印されてしまう状況があることも覚えておいてもらいたい。封印といってもビホルダーの特殊能力のような類ではなく、純粋に魔法が使えない瞬間がある、ということだ。

魔法が使えないのはズバリ、「敵が魔法を使おうとしているとき」である。正確には魔法として扱われている攻撃をしてきたときだ。

テルアリン戦などで、Dボタンを押しても反応せず、直後L・ボルトやF・ボールを撃たれる、という経験がないだろうか。テルアリン以外にもリッチやナグパの魔法、レッドドラゴンのブレス中などには魔法、アイテムの使用は一切できない。Dボタンが反応しないときは敵の魔法、ブレスの合図。すぐに回避行動をとろう。

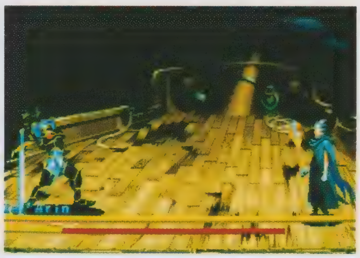
●プレイヤーレベルと魔法使用回転の関係

	プレイヤーレベル	魔法回復ポイント	魔法使用回数初期値								
			LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9
M・ユーザー	LV14	（ゲームスタート時）	5		4	4	3	2			
	LV15	ダークウォーリアorマンスコーピオン	5		4	4	3	2	1		
	LV16	オーガブラザーズorビホルダー	5		5	4	3	2	2		
	LV17	リッチ・デイモス	6		5	4	4	3	2		
	LV18	レッドドラゴン	6		5	4	4	3	2		
	LV19	エザーホーデン	6		5	5	4	3	2		
	LV20	ナグパ	6		5	5	4	4	3		
エルフ	LV8	（ゲームスタート時）	4	3	2	2					
	LV9	ダークウォーリアorマンスコーピオン	4	4	3	2	1				
	LV10	オーガブラザーズorビホルダーorグリーンドラゴン	5	4	3	2	1				
		D・ビースト	5	4	3	2	1				
		レッドドラゴン	5	4	3	2	1				
		エザーホーデン	5	4	3	2	1				
		ナグパ	5	4	3	2	1				
クレリック	LV12	（ゲームスタート時）		4	4	3					
	LV13	ゴブリンウォーマシン		5	4	3					
	LV14	ダークウォーリアorマンスコーピオン		5	5	3					
	LV15	テルアリン		5	5	3					
	LV16	マンティコア		5	5	4					
	LV17	レッドドラゴン		6	5	4	1		1		
	LV18	フレイムサラマンダーorフロストサラマンダー		6	5	4	1		1		
	LV19	エザーホーデン		6	5	4	1		2		
	LV20	ダークウォーリアⅡ		6	5	4	1		2		
	LV21	ナグパ		6	5	5	1		2		

※これは最も出回っていると思われる2/6バージョンを元に作成したものです。バージョンによって、クレリックがD・ビーストでレベルアップしたり、M・ユーザーがLv9魔法を覚えるようになるものもあります。レッドドラゴンに行かない場合は、M・ユーザー、クレリックの最終レベルは1低くなります。



魔法使用中の無敵を利用すれば多くの特殊攻撃を回避できる。



Dボタンが効かないと思ったら、



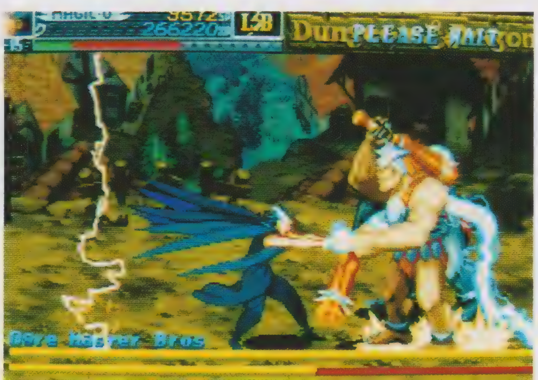
敵が魔法を使う合図。素早く回避行動を取ろう。

攻撃魔法使用時の注意

回復魔法や補助魔法はともかく、攻撃魔法…中でも攻撃範囲が限定されている魔法は使うタイミングが重要である。攻撃魔法はボス戦でメインに使うことになると思うが、無敵にはやられ判定のない、無敵の瞬間がある。

基本的には「起き上がり途中」と「ガードした直後」の2つ。他にもD・ビーストのジャンプの直後、着地の瞬間や、エザーホーデンの口を開けるモーションなどいくつかある。L・ボルトは空中の敵には当たらないし、M・ミサイルはダウンした敵に撃っても追尾せずに素通りしてしまう…アイスストームやC・エレメンタルのような全体魔法ならあまり心配はないが、それ以外の攻撃魔法を使うときは細心の注意を払おう。

魔法そのものから得られる爽快感よりも、計画を練って



魔法の空振りは丸損。敵の状態をよく見て使うことが大切だ。

シナリオ化し、次々と難関を切り抜けていく過程こそが魔法使い3キャラの楽しい部分。狡猾に冒険を進めていくのだ。

敵の魔法中に魔法を使う方法

敵が魔法を使っているときに、危険回避技（A+B）を使うとなぜか魔法効果が打ち消され、実はDボタンが使えるようになる。これを使えば、ブレス中のレッドドラゴン、シンにダメージを与えることもできるのだ。

全魔法一覧絵巻

プレイヤーキャラの使用可能な魔法を一覧にした。

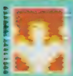
●レベルは使用可能になるキャラクターレベルを示す。
●本文左下の表組は、上段がザコ、下段がボスに対する攻撃力。攻撃力はレベルに応じて変化する。丸数字がレベル範囲、右隣の数字が対応攻撃力となる。

SORCERY WHOLE TABLE

クレリック

2 LEVEL ブレス





術者本人を含むパーティーの仲間全員に効果がある魔法で、キャラクターの筋力値（STR）を1.25倍にする。効果時間も長く、対になっているのがホールドパーソンなので使用に際して悩むこともない。

筋力値は様々なダメージ判定に関係してくるパラメータなので、1.25倍とはいえバカにできない。

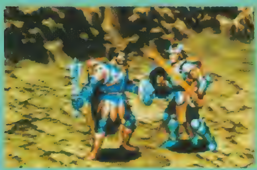
2 LEVEL ホールドパーソン

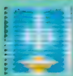




人型の生物を3体まで金縛りにできる魔法。ただし効果があるのは画面内の敵、およびオーガよりも小さいサイズのものに限られる。以上の条件をクリアしていれば、たとえボス敵であるテルアリンですら、その効果対象になってしまう。多人数プレイ時に役立つほか、対になっているのがブレスなので、気軽に使えるのが利点。

3 LEVEL ストライキング

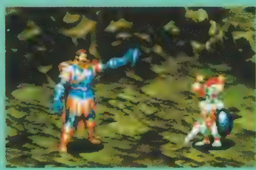


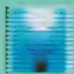


対象の使用している武器にかけることで、その武器の威力を1.5倍にできる攻撃補助魔法。対象は、術者自身、及びその仲間たちの誰か1人で、仲間にかける場合は近づいて唱えればいい。

効果中は武器が朱色に明滅。持続時間こそ長くはないが、1.5倍の攻撃力UPは強力だ。ブレスとの重ねがけも可能。対呪文はC・ライト。

3 LEVEL コンティニュアルライト

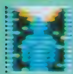




術者の持ったシンボルから発せられる強烈な光で、見た生物を一定時間行動不能にする。光は〝前方〟へ発せられるので、術者は常に対象のほうを向いていなければならない。また、対象に近いほど成功率は高くなる。生物であればザコ、ボス問わず効果があるので、切り札になることも多い。対ナグパ戦では重宝するはずだ。

4 LEVEL キュアシリアスワンズ





対象の生命力（HP）を回復させる魔法。術者本人、及びパーティー内の仲間のうち誰か1人が対象となる。

この魔法で回復できる量は意外に多く、使用可能回数も多いので大いに世話になる。対になっている魔法もスティックトゥスネークスなので、呪文使用回数のすべてをこちらに回してしまって構わない。

5 LEVEL キュアクリティカルワンズ





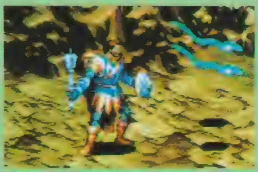
生命力回復魔法、CSWの上位呪文。いわば強力版だ。

しかし、強力版の割には実際に回復する生命力の量はCSWと大差なく、この呪文があるからといって安心していると危機に陥ることになるので注意してほしい。対になっているのはI・プラーグ（2P時のみ）なので、その点は心配ない。

SORCERY WHOLE TABLE

クレリック(1P)

4 LEVEL スティックトゥスネイクス



棒きれを動き回る蛇に変え、敵を攻撃させる攻撃用の魔法。1回で現れる蛇の数は3匹。この蛇たちは自動で敵を見つけ、向かっていく、それなりに大きなダメージを与えられるが、この蛇による攻撃は〝通常の攻撃〟なので、魔法による攻撃でないと倒せないガーゴイル等の敵に対して使用してみても無意味。CSWと対なのも難点だ。

②	4×6	⑥	5×10
⑦	6×12		
②	4×6	⑥	2×7
⑦	2×8		

7 LEVEL ホーリーワード



画面内の敵3匹までをターゲットとし、頭上から光の輪が降り注いでその対象に中クラスのダメージを与える攻撃魔法。この対象の中にはアンデッドモンスター、不死の怪物は含まれず、グールやエザーホーデン等に使ってみても効果はない。ガーゴイルには効く。
対になっている同レベルの魔法がないので、余裕があれば遊びで使おう。

③	38	⑨	48
③	32	⑨	40

クレリック(2P)

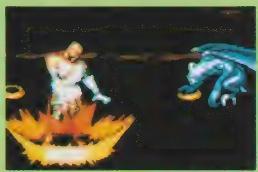
5 LEVEL インセクトプラーグ



大量の昆虫を呼び寄せる魔法なのだが、実際のゲーム中では術者の手元から虫の一群が前方へ向かって放たれ、途中で反転、軸をずらして今度は術者の元いたほうの後方へと飛び去り、その通過線上にいた敵すべてにダメージを与えるという、打撃系の攻撃魔法になっている。このため、ガーゴイルは倒せない。対魔法CCWを優先させよう。

③	16	⑧	18
③	12	⑧	14

7 LEVEL アースクエイク

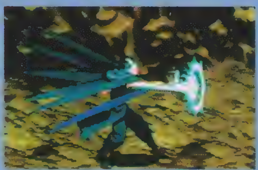


地震を起こし、画面中の〝地に足をつけている〟敵キャラクターに中クラスのダメージを与える。当然浮遊している敵や飛んでいる敵にはダメージを与えられない。
1P専用のホーリーワード同様、対になっている呪文がないので、多人数プレイ時などに使ってみてもいい。

②	40	⑥	45
⑨	50		
②	34	⑥	38
⑨	44		

マジックユーザー

1 LEVEL マジックミサイル



光り輝く魔法の矢を飛ばす。敵を追尾するが、ダウンした敵には当たらない。M・ミサイルは火、水などの属性を持たないのでどんな敵にもある程度は効くが、そのぶん威力は低めとなっている。
M・ユーザーは初めから3発撃つことができ、レベルが上がると最高5発まで撃つことができるようになる。

①	16	⑤	18
⑥	20	⑨	24
②	14	⑥	12
⑨	10		

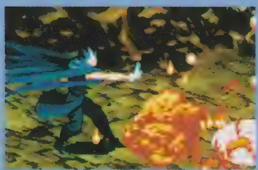
3 LEVEL ライトニングボルト



自分の前方に電撃を放つ。その直線上にいる敵はすべてダメージを受ける。レバーを入れることで上下に曲げることができるので、事実上自分から放射状の攻撃範囲を持つことになる。つまり画面端で中央を向いて使えば、ほぼ画面全体をカバーできる。
ボス戦以外にも、ヘルハウンド、トログロダイトが多い場所でも使えるぞ。

①	28	⑤	34
⑥	40	⑨	46
①	26	⑤	30
⑥	36	⑨	40

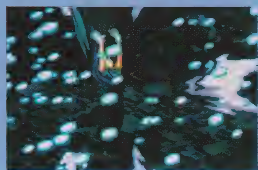
3 LEVEL ファイヤーボール



広範囲に爆発する火の玉を放つ。自分の前方一定範囲の敵にダメージを与えることができる。原作ではかなり強力の1つとして数えられるF・ボールだが、このゲーム内においては同じレベル3の魔法ならL・ボルトのほうがダメージ、効果範囲ともに優れている。そのため、F・ボールはあまり使われない魔法といえる。

①	24	⑤	30
⑥	34	⑨	44
①	20	⑤	26
⑥	30	⑨	40

4 LEVEL アイスストーム



画面にいる敵を凍らせる全体魔法。ボス戦で必須の魔法の1つで、敵がほぼいかなる状態であってもダメージを与えることができる。
スクロールLV4は結構拾えるので9個を超えないように注意。
余談だがアイスストームで凍らせた敵は、着地まで判定が残っているので杖などで追い打ちすることができる。

①	24	⑤	30
⑥	36	⑨	44
①	24	⑤	30
⑥	36	⑨	40

レベル範囲：①=00〜09／②=00〜14／③=00〜19／④=00〜29／⑤=10〜14
⑥=15〜19／⑦=20〜24／⑧=20〜25／⑨=20〜29

SORCERY WHOLE TABLE

マジックユーザー

4 LEVEL ウォールオブファイア

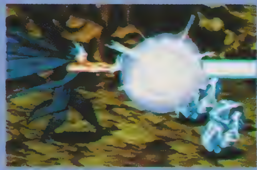


前方に炎の壁を作り出し、それが直進していく。レバーを一回転させれば、炎の壁が自分の周りを一周してから直進するようになる。

レベル4だけあってそこそこ強力だが、この魔法を使うならばアイスストームに回したほうが絶対にいい。ダメージはともかく、効果範囲の面で使いやすさが格段に違うからだ。

②	32	⑥	40
⑨	50		
②	32	⑥	38
⑨	45		

6 LEVEL フレッシュトゥストーン



前方に石化光線を放ち、直線上の敵をすべて石に変えてしまう。すなわち一撃で倒すことができる。ただしこれで倒した敵はアイテムを落とさないし、ボスには少しダメージを与えるだけなので使える局面が少ない魔法である。

例外的に使える場所が最終面のオーガ。一撃で倒せる上にアイテムも出してくれる。

②	34	⑥	38
⑨	44		
②	28	⑥	32
⑨	38		

6 LEVEL プロジェクトイメージ



唱えるとM・ユーザーが残像を纏い、効果が切れるまでの数秒間、完全無敵の状態になることができる。

単純に攻撃しに行くもよし、カーソルを安全に合わせるもよし…。P・イメージは多様な使い方ができる便利な魔法だ。カーソル合わせが忙しいボス戦では、まずこれを唱えてから行動に移るといいだろう。

7 LEVEL リバースグラビティ



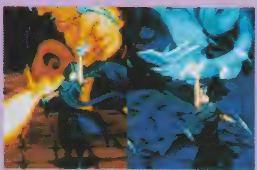
一定範囲の重力を逆転する。敵はすべて上空に落下していき、効果が切れると地面に叩きつけられる。特に必要な魔法ではないが、レベル7の魔法はR・グラビティしかないので、余すくないなら無理矢理にでも使おう。

だが、自らの力で浮遊している敵…リッチやエザーホーデンには効かないので注意しよう。シンには効くぞ。

③	40	⑨	50
③	36	⑨	46

マジックユーザー(1P)

5 LEVEL コンジュアエレメンタル



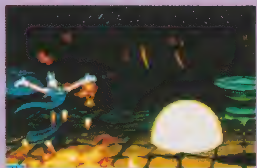
アイスストームに似た強制割り込み魔法で、火か水の精霊を召喚し、画面全体にダメージを与える。

右を向いて使えば水、左を向いて使えば火の精霊を呼び出す。敵によってはどちらかしか効かない場合があるのできちんと使い分けよう。

アイテムのイフリートボトルは、火の精霊を召喚したのと同じ効果がある。

①	26	⑤	32
⑥	38	⑨	46
①	26	⑤	32
⑥	36	⑨	44

8 LEVEL メテオスウォーム



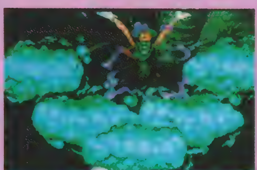
M・ユーザーの最強魔法。敵群に無数の流星を降り注がせ、個々の敵に大ダメージを与える。ただしきちんと当たらなければダメージにならないため、ダメージ量は一定していない。

ナグパ戦終了後に覚えることができるが、残念ながら1コインではLV9魔法を使えないバージョンが存在する。コンティニューをすればOKだ。

160
160

マジックユーザー(2P)

5 LEVEL クラウドキル



画面全体に強い毒性を帯びた霧のようなものを発生させる。ザコ敵に類するものはそのほとんどが一撃死し、ボス敵にはC・エレメンタル程度のダメージを与える。アンデッドモンスター、及び9面ボスのサラマンダー2種には効かないが、後半ではウィザードリィスタッフの恩恵を受け、C・エレメンタルよりも強力な魔法となる。

①	28	⑤	34
⑥	44	⑨	54
①	26	⑤	28
⑥	38	⑨	48

8 LEVEL パワーワードキル



魔法力の宿った呪詛を発し、言葉の力で敵群を瞬殺する全体魔法。クラウド・キル同様にザコ敵は一撃死。ボスには大ダメージを与えることができる。

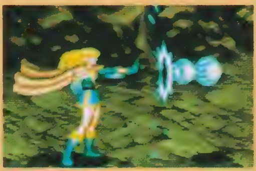
メテオスウォームと同じくM・ユーザーの最強魔法で、ナグパ戦が終わった後に覚えるため、この魔法が使える敵はレッドドラゴン・シンのみになる。

④	70
④	70

レベル範囲：①=00〜09／②=00〜14／③=00〜19／④=00〜29／⑤=10〜14
⑥=15〜19／⑦=20〜24／⑧=20〜25／⑨=20〜29

SORCERY WHOLE TABLE

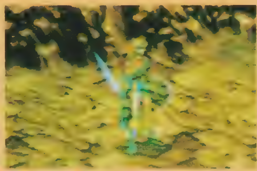
1 LEVEL マジックミサイル



エルフのM・ミサイルは、最初は2発しか出ないが、レベルが上がると3発まで出せるようになる。主にザコに向かってホーミングするので、ボス戦のときに使うと、ボスにはあまり当たらない。しかし、ボスだけになったときにたて続けにM・ミサイルを発射すると、ボスの辺りに滞空するので、そのスキに斬れる。

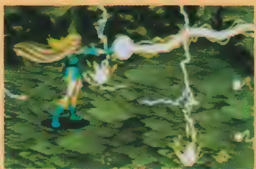
①	16	⑤	18
⑥	20	⑨	24
②	14	⑥	12
⑨	10		

2 LEVEL インビジビリティ



敵に、自分の姿を見えなくする魔法、それがインビジビリティだ。早い話が、透明人間になる魔法だ。自分の体力が少ないときに、安全に敵に近づいて攻撃したりするのに最適だ。もちろん、ボス戦にも使うことができる。が、一度剣を振ってしまうと姿が見えてしまうぞ。取り敢えず使ってひと息つくこともできるが、デイモスには無効だ。

3 LEVEL ライトニングボルト



横一直線に電撃を放ち、レバーを上下に入れることで、斜め上下方向に変更することが可能だ。一度放って敵に当たってないと思ったら、レバーを上下に入れてみよう。当たることがあるぞ。なるべく、ザコには使わないで温存しておきたい。特に、エザーホーデン戦ではかなりお世話になる。

①	28	①	26
⑤	34	⑤	30
⑥	40	⑥	36
⑨	46	⑨	40

3 LEVEL ファイヤーボール



炎の玉を敵に投げつけるのだが、距離が決まっているので、敵との間合いを、ある程度知っておく必要がある。下に投げつけると、その辺りに炎の爆風がまきおこり、その周辺にいる敵を巻き込む。が、威力はそれほどでもない。ゴブリン密集地帯に使うと爽快である。

①	24	①	20
⑤	30	⑤	26
⑥	34	⑥	30
⑨	44	⑨	40

3 LEVEL ヘースト



この魔法をかけると、動くスピードがとても速くなる。しかし、ボタンを連打しすぎると、サマーソルトになってしまうので気をつけたいところだ。デイモス戦などでは、かなり使えるぞ。

また、この魔法はパーティプレイのときにかけると、1回で4人全員にヘーストがかかるようになっている。

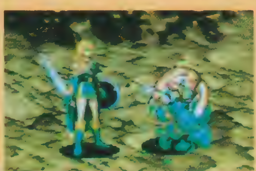
4 LEVEL アイスストーム



画面内の敵を、一瞬にしてすべて氷漬けにしてしまうのが、この魔法である。使い勝手の良さは、ナンバー1だろう。主に自分の身が危険になったとき、回避するために使用するのが目的だ。が、効力はそれほど高くない。この魔法も、ボス戦までは温存しておくようにしよう。

①	24	①	24
⑤	30	⑤	30
⑥	36	⑥	36
⑨	44	⑨	40

4 LEVEL ポリモーフアザー



敵を、無害な動物に変えてしまう魔法だ。ただ、射程間合いが狭いので、本当に煙の部分に当てなければならない。もちろん、ボスには効かないぞ。これが敵にかかると、豚や狐に変えることができる。しかし、これを使ってしまうとアイスストームが使えなくなってしまうので、使用頻度は低い。

5 LEVEL コンジュアエレメンタル



エルフの使うC・エレメンタルは、地と風の精霊だ。右を向いて使用すると地の精霊になり、左を向くと風の精霊を呼び出すことができる。一応両方共、画面全体の敵に効果を発揮するぞ。どちらかというと、風の精霊のほうを使ったほうがいいだろう。

①	26	①	26
⑤	32	⑤	32
⑥	38	⑥	36
⑨	46	⑨	44

エルフ

レベル範囲：①=00〜09／②=00〜14／③=00〜19／④=00〜29／⑤=10〜14
⑥=15〜19／⑦=20〜24／⑧=20〜25／⑨=20〜29

ファイナルストライク

D&D2に残された最大最後の究極魔法



ゲーム中でも随所でその存在が示唆されているファイナルストライク。M・ユーザーの最強魔法、メテオスウォームとパワーワードキルを遥かに凌駕する破壊力を持ち、あらゆる敵は一撃で葬られる。しかしその脅威は冒険者たちにも及び、莫大な代賞を要求されるといわれている。

強烈なカリスマを放つ背徳の黒魔法、ファイナルストライク。いまここに、その大いなる謎を紐解く。究極の破壊。確固たる破滅。その先にあるのは光か、闇か…。

ファイナルストライク発動条件

ファイナルストライクを行使するためには以下の条件が必要。

一、パーティーが3人以上である

一、その中にM・ユーザーがいて、ウィザードリィスタッフを装備している

一、パーティーの総経験値（合計点）が200万以上ある

これらをすべて満たした上で、『M・ユーザーを含めた最低3人が同時にA＋B＋Cを押す』これで発動させることができる。















この明滅がファイナルストライク始動のサイン。問題はどこで使うかだ。

ファイナルストライクが唱えられるとM・ユーザーが空中に停滞し（クラウドキルと同じグラフィック）、炎、氷、風、土…ありとあらゆる精霊が画面中を駆けめぐる。

ザコ、ボスを問わず基本的に一撃死するが、レッドドラゴン、シンの2体はゲージを約1本半減らすにとどまる。

そしてパーティー全員の残り体力が1になり、役目を終えたウィザードリィスタッフは壊れてしまう。



3つある条件のうち、注意してほしいのが点数。200万という点数を出すには、レッドドラゴンを倒す必要がある。他は普通にプレイしている限り大丈夫だろう。

同時押しは3人よりも4人のほうが当然楽。「いっせーの、せ」と声をかけ合ってタイミングを取ろう。

最も気になるのは、実際問題ファイナルストライクは使えるのか？ということだろう。やはり痛いのが全員の体力が1になってしまうこと、そしてウィザードリィスタッフが壊れてしまうことだ。一番いいのはラスボス・シンのトドメを刺すのに使う、という方法だろう。別段楽になるというわけではないが、せっかくだからやっぱり使いたいもの。他に考えられるのはダークウォーリアⅡくらいだろうか。M・ユーザーがアイスストームをため込んでおけばナグパも問題ない。

パーティープレイをしている人はぜひ一度は見てみよう。

究極魔法 ファイナルストライク	攻撃力：500
	攻撃力：500

D&D®
Dungeons & Dragons

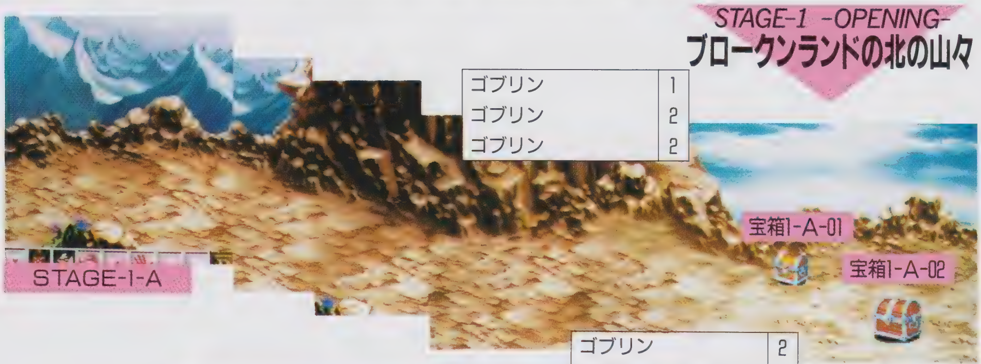
SHADOW OVER MISTARA ALL MAP DATA

完全解説、面、宝、敵、罠

全ステージ解説と、宝箱の中身の紹介、敵の出現数と種類、そしてトラップと隠し部屋の位置など、一目見ればそのステージの情報がなんでもわかる！宝箱の番号は攻略本文中の番号とリンクしているので、一覧表で確認してみよう。

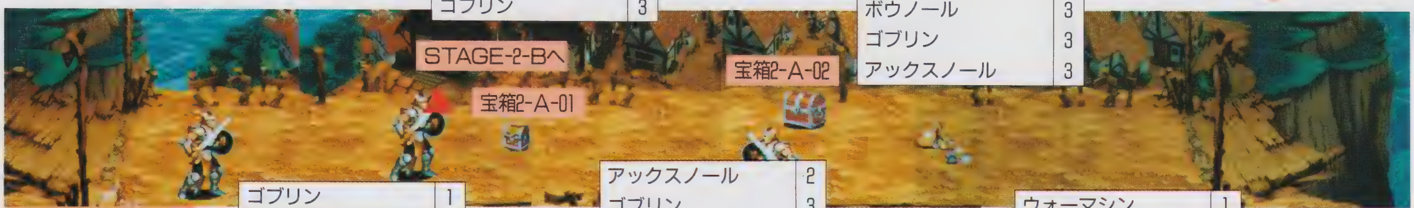
STAGE-1 -OPENING- ブロークンランドの北の山々

各マップ上の敵のキャラクター名は、その名前があるあたりに数字の数だけ、その敵が登場する、ということを意味します。また、各宝箱の中身については最後のページに表組としてまとめてあります。

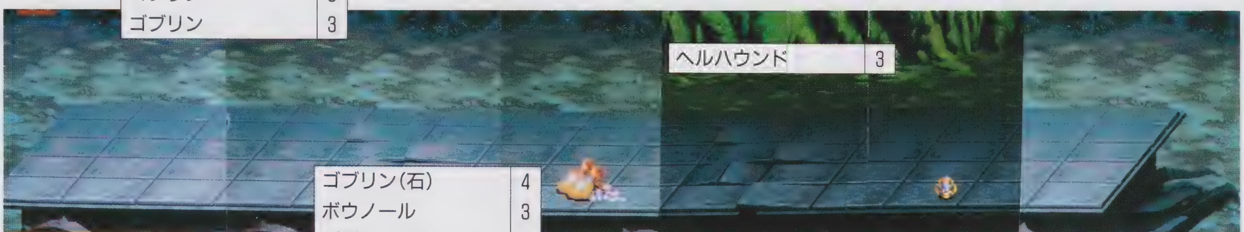


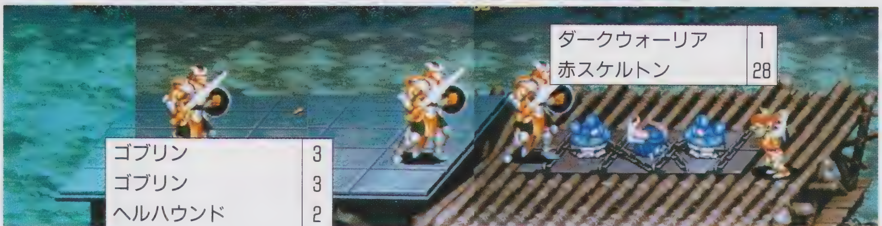
STAGE-2 トリンタン村へ





STAGE-3A 重戦車・ジャガーノート





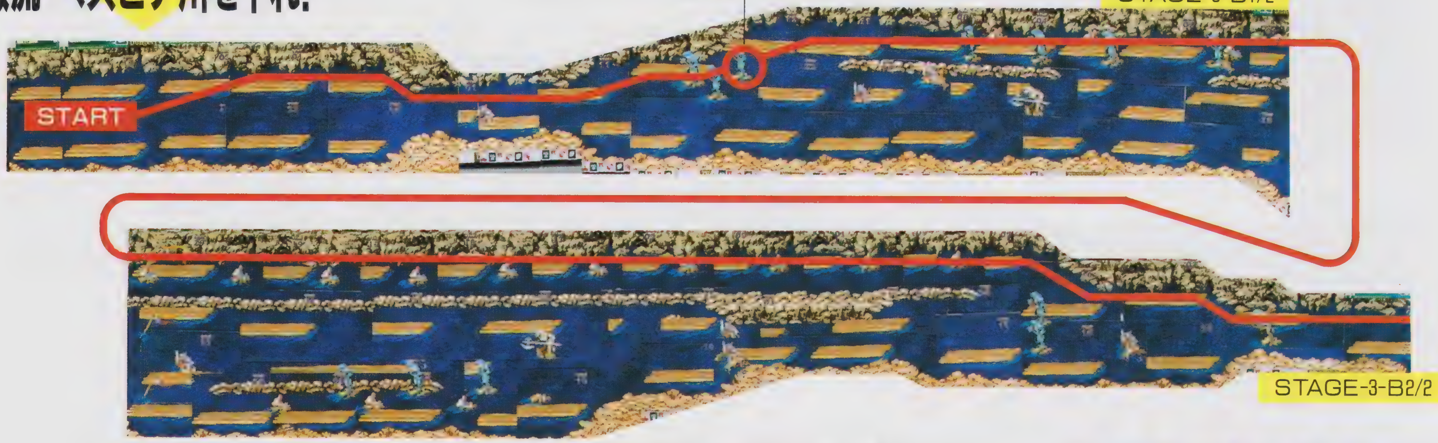
STAGE-3B

※このベスビア川は、金を稼ぐ絶好のコースがある。しかも、そのルートを進めば戦闘は一度きりで済む、と一石二鳥。つまり、この面はそのルート以外を通過する必要はまったくない。コースを赤線で示しているので、参考にしてほしい。

STAGE-3B
激流・ベスビア川を下れ!

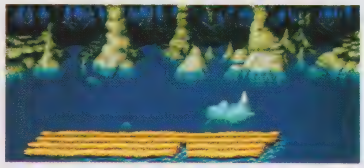
トログロダイト	2
トログロダイト	3

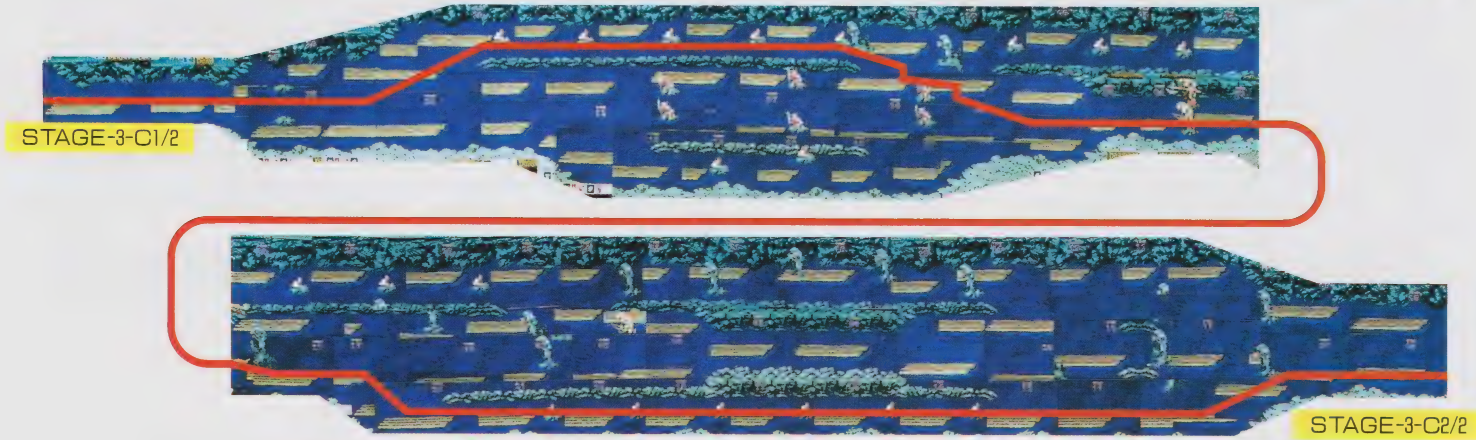
※ベスビア川の前半は、レバーを右上に入れっぱなしにしたままでOKだ。



※この面で出現する敵データは次のようになっているが、先にも書いたとおり、ベスビア川での戦闘は1回で済ませるように修練してほしい。

ベスビア川前半敵データ					
トログロダイト	2	コボルド	4	ボウノール	2
トログロダイト	3	コボルド	4	ボウノール	3
コボルド	4	アックスノール	2	オウルベア	2
コボルド(オイル)	6	アックスノール	3	ブラックドラゴン	1





ベスビア川後半敵データ					
トログロダイト	2	コボルド	4	ボウノール	2
トログロダイト	3	コボルド(オイル)	6	ボウノール	3
トログロダイト	2	コボルド	4	オウルベア	2
トログロダイト	3	コボルド	4	ブラックドラゴン	1
コボルド(オイル)	6	アックスノール	2		
		アックスノール	3		



マンスコーピオン	1
トログロダイト	16
グール	16

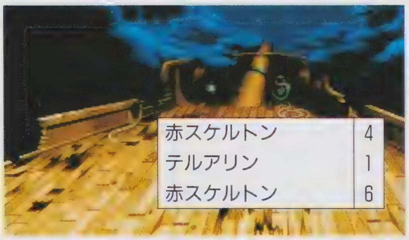
※一度右に進んでから左へ後戻りすると、画面右から水平に矢が3本飛んでくるトラップが仕掛けられている。

また、立ち止まると落石のトラップが作動する。

※G・スコーピオンが降ってくると共に落石のトラップが発動する。

STAGE-4

アエングモアの森・上空



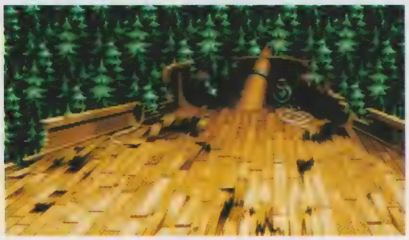
赤スケルトン	4
テルアリン	1
赤スケルトン	6

※テルアリン&赤スケルトンを倒すのに時間がかかりすぎると、背景が森になる。

この状況になると、クリアしたときに「情報を求めて - アインスンの街 - 」の選択肢がなくなり、強制的に「腐海と呼ばれる森」に進んでしまう。

ただし、エルフで1人プレイ、もしくはパーティー内にエルフがいる場合のみ「エルフ - 木々のかけ橋 - 」か「腐海と呼ばれる森」のどちらかのステージを選択することができる。

STAGE-4-B



STAGE-4-A



シャドーエルフ	3
シャドーエルフ(魔法)	1

シャドーエルフ	3
ハーピー	1
シャドーエルフ	13
シャドーエルフ(魔法)	3

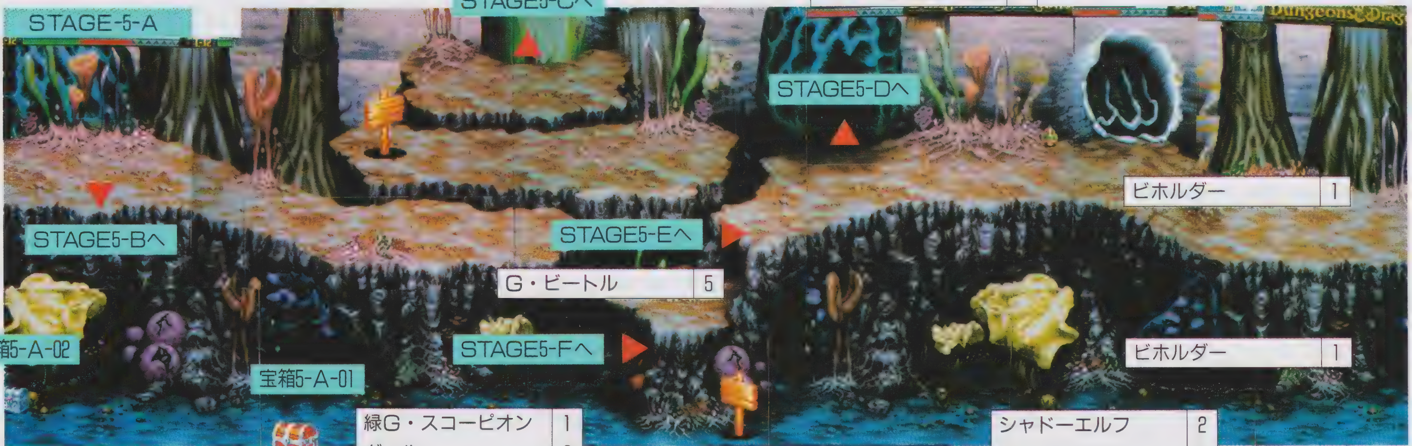
STAGE-5A

腐海と呼ばれる森

STAGE-5-A

G・ビートル	1

トログロダイト(一定時間内に一定数補充)	ー



ビホルダー	1

G・ビートル	5

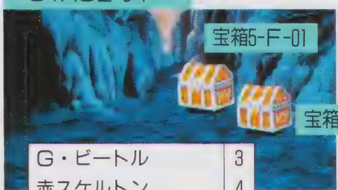
ビホルダー	1

緑G・スコーピオン	1
グール	2
緑G・スコーピオン	6
グール	2
グール	2
グール	2

G・ビートル	5

シャドーエルフ	2
シャドーエルフ	2
シャドーエルフ	2
シャドーエルフ	2
シャドーエルフ	2

STAGE-5-F



G・ビートル	3
赤スケルトン	4
緑スケルトン	4

STAGE-5-C



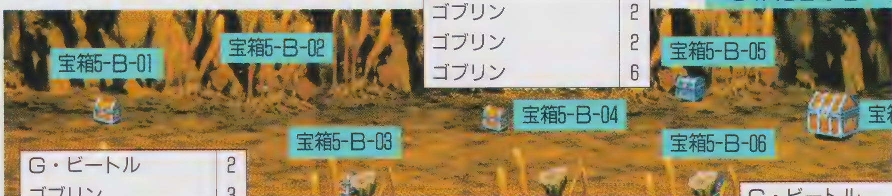
コボルド	4
コボルド	3
コボルド	2

STAGE-5-D



グール	4
グール	4
グール	4
グール	2

STAGE-5-B

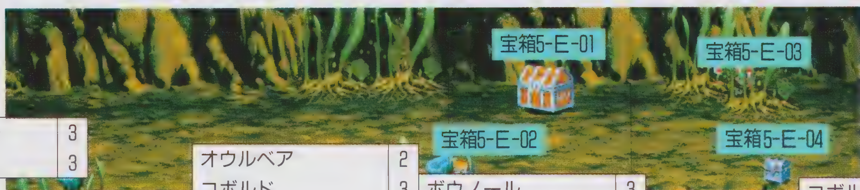


ゴブリン	2
ゴブリン	2
ゴブリン	6

G・ビートル	2
ゴブリン	3

G・ビートル	4

STAGE-5-E



アックスノール	3
コボルド	3

オウルベア	2
コボルド	3
コボルド	2
アックスノール	3
コボルド	3

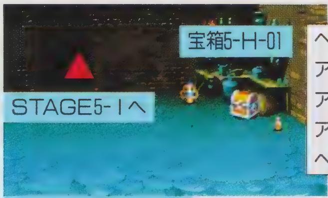
ボウノール	3
ボウノール	3
ボウノール	2
ボウノール	2

コボルド	3

STAGE5B〜6

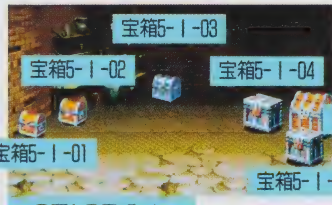
STAGE-5B
情報を求めて-アインスンの街-

STAGE-5-H

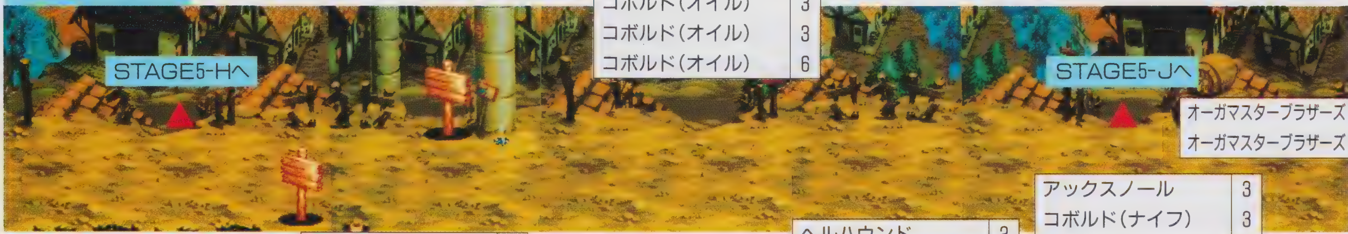


ヘルハウンド	3
アックスノール	3
アックスノール	3
アックスノール	1
ヘルハウンド	2

STAGE-5-I



STAGE-5-G



ヘルハウンド	2
コボルド(オイル)	3
コボルド(オイル)	3
コボルド(オイル)	6

オーガマスターブラザーズ(弟)	1
オーガマスターブラザーズ(兄)	1

コボルド	4
コボルド	2

ヘルハウンド	2

アックスノール	3
コボルド(ナイフ)	3
コボルド(オイル)	3
ヘルハウンド	2
コボルド(オイル)	3
ヘルハウンド	2

STAGE-5-J



※ザコ敵が画面内にいる場合のみこの隠し部屋に入ることができる。

アックスノール	3
コボルド	3
ヘルハウンド	2

STAGE-5C
エルフ-木々のかけ橋-

STAGE-5-K

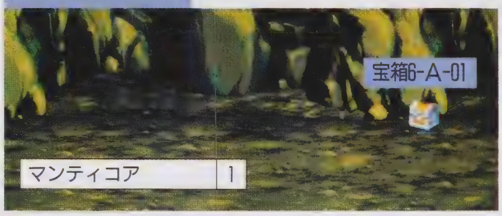


シャドーエルフ	3
シャドーエルフ(魔法)	1
シャドーエルフ	3
シャドーエルフ(魔法)	1
シャドーエルフ	3

G・ビートル	2
シャドーエルフ	2
シャドーエルフ(弓)	3
G・ビートル	3
シャドーエルフ	2

グリーンドラゴン	1
シャドーエルフ	2
シャドーエルフ(槍)	3
シャドーエルフ	2
シャドーエルフ(槍)	3
シャドーエルフ	2

STAGE-6-A



マンティコア	1

STAGE-6
攻防!!大樹の大要塞

アックスノール	2
コボルド(オイル)	4
アックスノール	2
コボルド(オイル)	4
アックスノール	2

STAGE-6-B

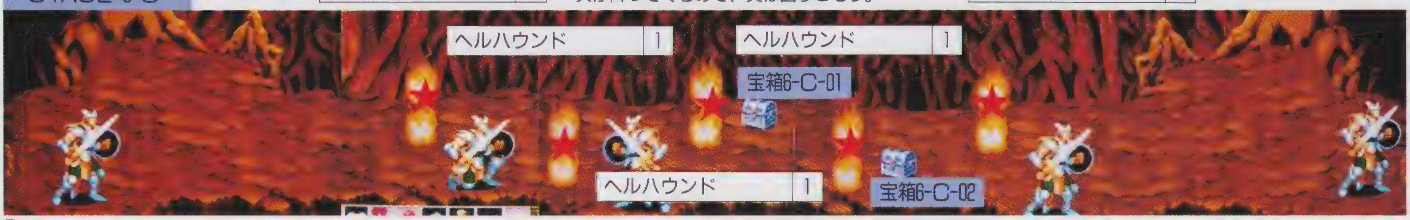


赤スケルトン	2
緑スケルトン	1
赤スケルトン	2
緑スケルトン	1

★上下に隣接した炎の間を抜けようとすると、トラップが作動する。上から斜めに巨大な矢が降ってくるので、炎は回りこもう。

赤スケルトン	2
緑スケルトン	1
赤スケルトン	2
緑スケルトン	1

STAGE-6-C



ヘルハウンド	1

ヘルハウンド	1

ヘルハウンド	1

STAGE-6-D

シャドーエルフ	2
シャドーエルフ	2
シャドーエルフ	2

ガーゴイル	2



STAGE-6-E



コボルド	2

グール	4

シャドーエルフ	2

STAGE-7
魔獣が住む森

アックスノール	2
ゴブリン(石)	3
ゴブリン(石)	3
ゴブリン(オイル)	6

STAGE-7-A

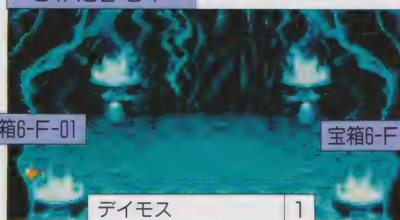


ゴブリン	5
ゴブリン	3

ディスプレッサービースト	1
ゴブリン	15

STAGE-6 つづき
攻防!! 大樹の大要塞

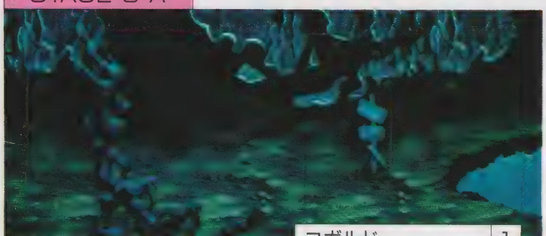
STAGE-6-F



デイモス	1
グール	6

※宝箱6-F-02は4人同時プレイ時のみ出現します。

STAGE-8-A



コボルド	1
ゴブリン	3
ゴブリン	3
オウルベア	2
ゴブリン(石)	4
ゴブリン(オイル)	4

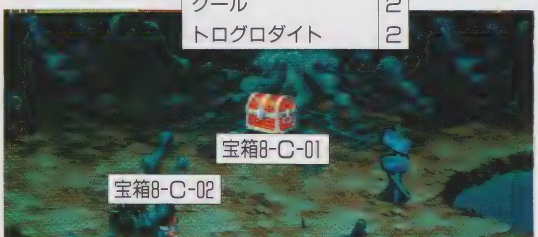
STAGE-8-D



コボルド	1
シャドーエルフ	3
ヘルハウンド	2
シャドーエルフ(槍)	3
シャドーエルフ(槍)	2

STAGE-8A
迷いの森

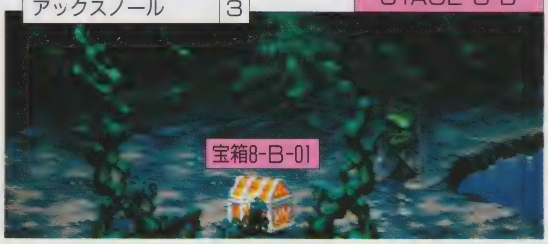
コボルド	1
グール	2
グール	2
グール	2
グール	2
トログロダイト	2



STAGE-8-C

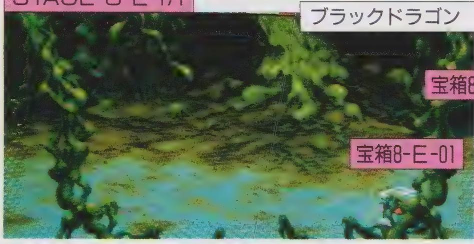
コボルド	4
アックスノール	3
ボウノール	3
ボウノール	4
コボルド	3
アックスノール	3

STAGE-8-B



STAGE-8-E-1/1

ブラックドラゴン	1



ペナルティ・ステージ
VS!ブラックドラゴン

※この迷いの森ステージで、誤ったコースへ進んでしまうと、このペナルティ・ステージに辿りついてしまう。

※迷いの森には、各マップごとに看板が立っている。これを壊すことが迷いの森を抜けるヒントとなる。看板を壊すと2種類の状況が生じ、すぐに破片が消えるときと、1～2秒画面に破片が残る場合がある。破片が消えたときは、逃げていくコボルドの後を追い、破片が残った場合は、看板の指示する方向に進むようにすると、迷いの森を抜けられる。くわしくはドワーフ攻略参照のこと。

STAGE-8B～精霊・ラファエルの洞窟の異変



STAGE-8B
ノームの村を助けろ!!

ゴブリン	3
赤スケルトン	5

アックスノール	2
ボウノール	3
アックスノール	2
ボウノール	3
アックスノール	2
ボウノール	3



STAGE-8-F

赤スケルトン	2
アックスノール	2
アックスノール	2

ゴブリン	1
ゴブリン	2

STAGE-8-G

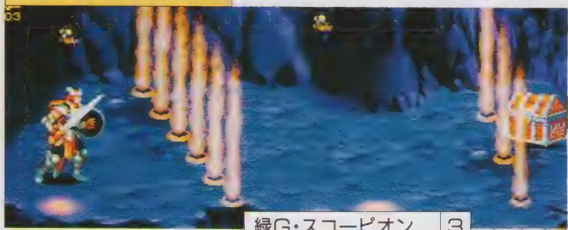


トログロダイト	2
トログロダイト	2
赤スケルトン	2

グール	2
グール	2
グール	2
グール	4

キメラ	1
ヘルハウンド	5

ラファエルの洞窟B27F-I



緑G・スコーピオン	3
ヘルハウンド	2
ヘルハウンド	3

赤G・スコーピオン	3

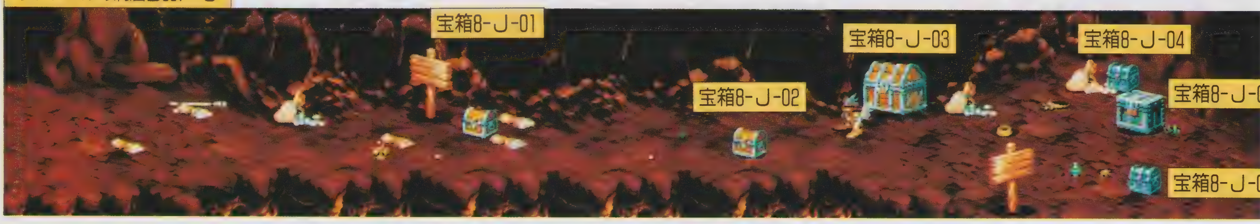
ラファエルの洞窟B72F-L



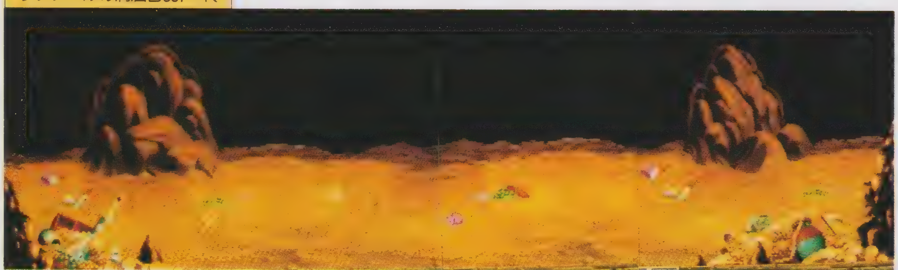
ヘルハウンド	3

※斜めに巨大な矢が飛んでくるトラップ。
★印の上を通過するとトラップが作動する。

ラファエルの洞窟B50F-J



ラファエルの洞窟B50F-K



レッドドラゴン	1

精霊・ラファエルの洞窟の異変

STAGE-9A
灼熱!! 溶岩界



ヘルハウンド	1

緑G・スコーピオン	1

ゴブリン	4
ゴブリン	1
ヘルハウンド	2
ゴブリン(オイル)	3
ヘルハウンド	2
ヘルハウンド	1
ゴブリン(オイル)	3
ゴブリン(オイル)	6

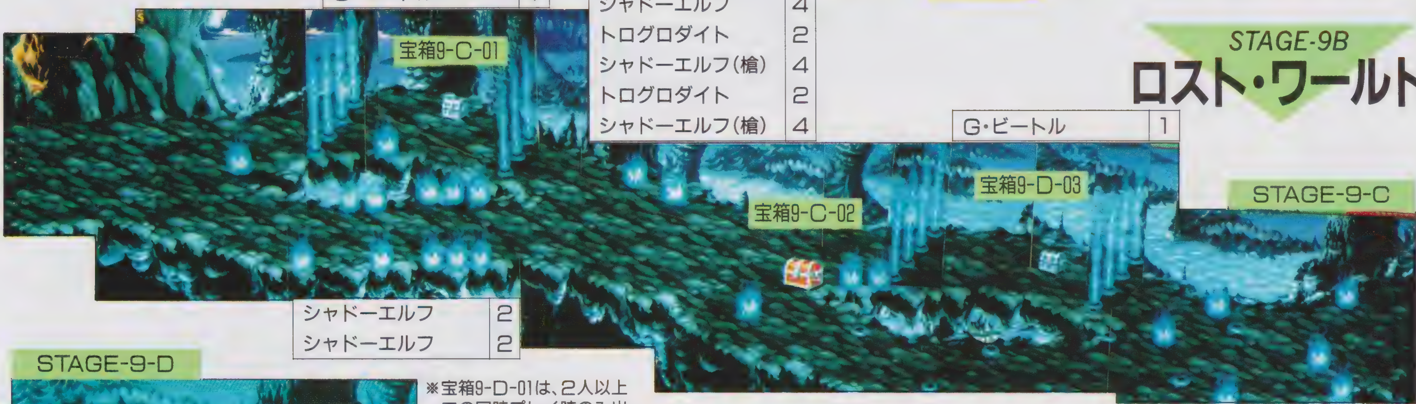
ヘルハウンド	1

※宝箱9-B-01は、2人以上での同時プレイ時にのみ出現する。



フレイムサラマンダー	1
ヘルハウンド	9

STAGE-9B
ロスト・ワールド

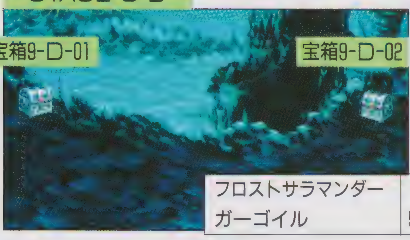


G・ビートル	1

シャドーエルフ	4
トログロダイト	2
シャドーエルフ(槍)	4
トログロダイト	2
シャドーエルフ(槍)	4

G・ビートル	1

シャドーエルフ	2
シャドーエルフ	2



※宝箱9-D-01は、2人以上での同時プレイ時のみ出現する。

フロストサラマンダー	1
ガーゴイル	5

STAGE-9C
ドワーフの隠し地下通路

STAGE-9-E ※STAGE-9-Eは、常に落石が起こっている。



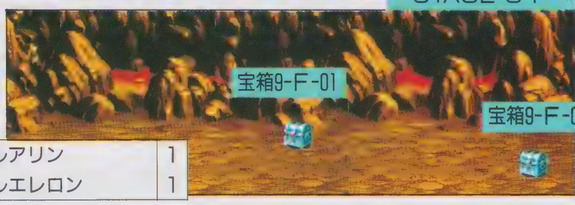
STAGE-10-1
浮遊城—侵入

STAGE-10-E

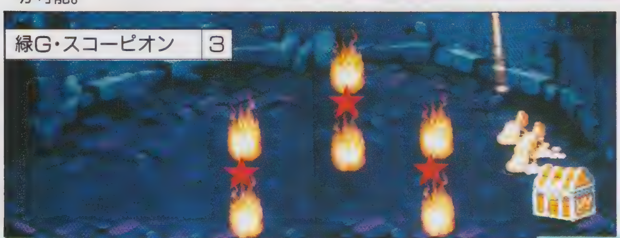


グール	2
シャドーエルフ	4
グール	2

※★部分につり天囲のトラップ。画面上中央に付いているスイッチでON・OFFが可能。

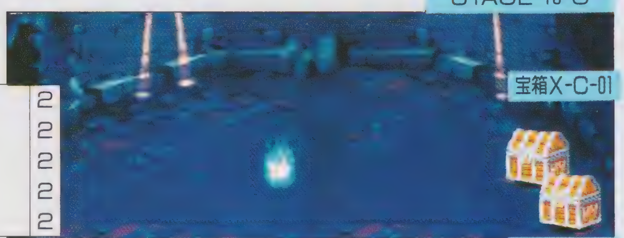


テルアリン	1
テルエレロン	1



緑G・スコーピオン	3

※★部分を通過すると、巨大な矢が斜めに降ってくるトラップがある。



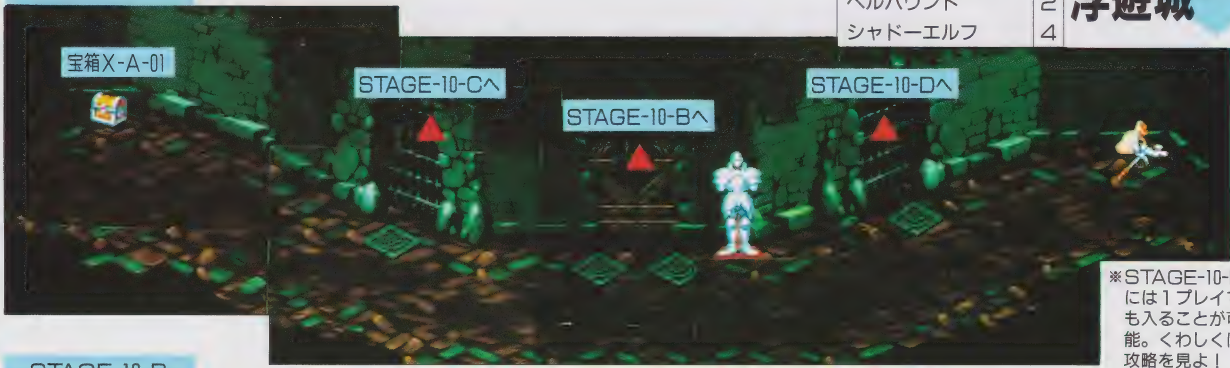
グール	2
緑スケルトン	2
グール	2
グール	2
グール	2

STAGE-10-1～10-2

STAGE-10-1 つづき
浮遊城—侵入—

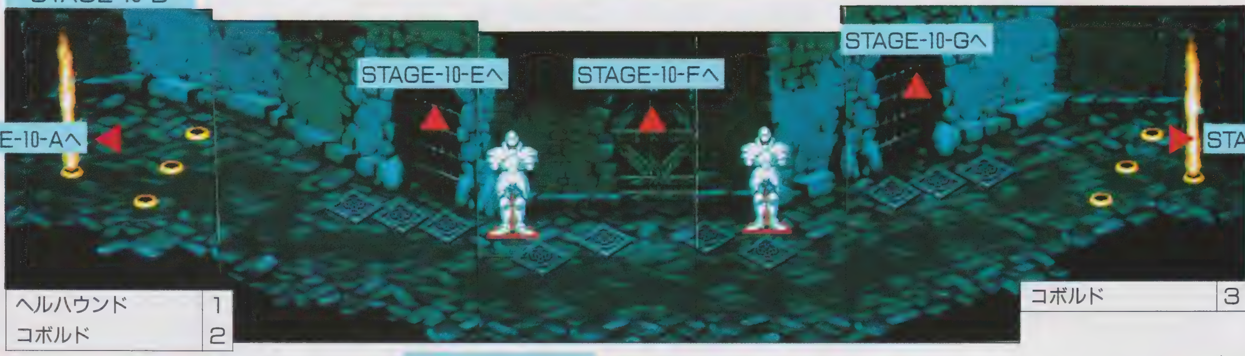
シャドーエルフ	4
ヘルハウンド	2
シャドーエルフ	4

STAGE-10-A



※STAGE-10-Fには1プレイでも入ることが可能。くわしくは攻略を見よ！

STAGE-10-B

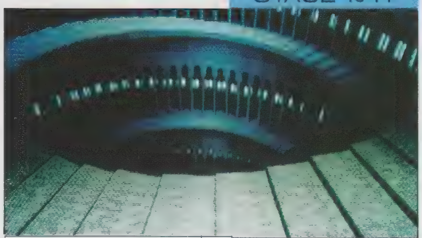


ヘルハウンド	1
コボルド	2

コボルド	3

STAGE-10-2
浮遊城—決戦I—

STAGE-10-H



テルアリン	1

※STAGE9-Cドワーフの隠し地下通路を通ってきた場合は次のモンスターが出現する。

ゴブリン	3
ゴブリン	1
ゴブリン(石)	6
ゴブリン(石)	3
ゴブリン(石)	3
アックスノール	3
ボウノール	6
ゴブリン	3
ゴブリン	1
ゴブリン	3
ゴブリン	1
ゴブリン(石)	6
アックスノール	3
ゴブリン	2
アックスノール	2

STAGE-10-F



コボルド	5
オーガ	1

アックスノール	2
コボルド(オイル)	8
ボウノール	8
アックスノール	2
コボルド(オイル)	4
ボウノール	4

STAGE-10-G

ヘルハウンド	3
トログロダイト	2
ヘルハウンド	1



トログロダイト	4
トログロダイト	4

STAGE-10-J



※STAGE-10-Jは6カ所につり天井のトラップがある。

STAGE-10-K



※STAGE-10-Kは6カ所に矢のトラップがある。

STAGE 10-2〜10-6

STAGE-10-2 浮遊城 −決戦Ⅰ−

STAGE-10-I

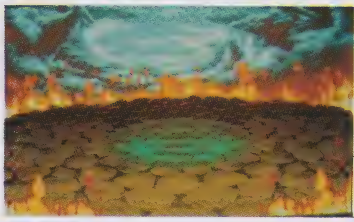
ヘルハウンド	1
ガーゴイル	2
コボルレド	4

※つり天囲のトラップが、3ヶ所ある。

シャドーエルフ	2
シャドーエルフ	2



STAGE-10-3 浮遊城 −闘技場Ⅰ−

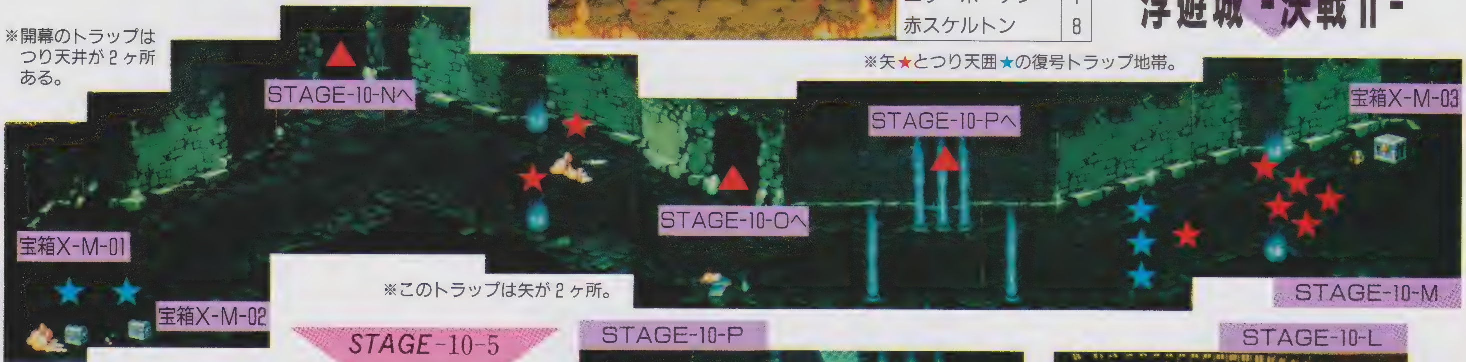


エザーホーデン	1
赤スケルトン	8

STAGE-10-4 浮遊城 −決戦Ⅱ−

※開幕のトラップはつり天井が2ヶ所ある。

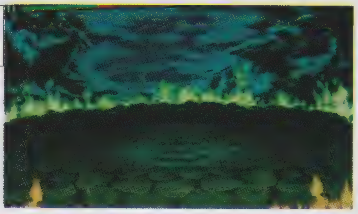
※矢★とつり天囲★の復号トラップ地帯。



※このトラップは矢が2ヶ所。

STAGE-10-5 浮遊城 −闘技場Ⅱ−

ダークウォリアーⅡ	1
赤スケルトン	16



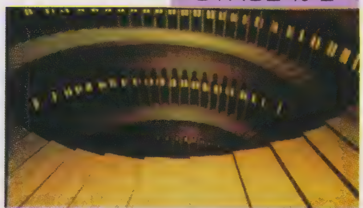
STAGE-10-P



ガーゴイル	3

※矢のトラップが6ヶ所ある。

STAGE-10-L

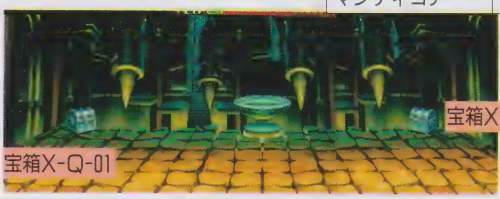


シャドーエルフ	2
シャドーエルフ	2
シャドーエルフ	3
シャドーエルフ(槍)	6
ヘルハウンド	2
ヘルハウンド	1
ヘルハウンド	2
ヘルハウンド	1
ゴブリン	4
ゴブリン(石)	3
シャドーエルフ	2
シャドーエルフ	2
シャドーエルフ(弓)	3
シャドーエルフ(弓)	3
ヘルハウンド	1
ヘルハウンド	1
シャドーエルフ(弓)	3
シャドーエルフ(弓)	3
シャドーエルフ	2
ヘルハウンド	1

STAGE-10-6 浮遊城 最上階の扉へ

STAGE-10-Q

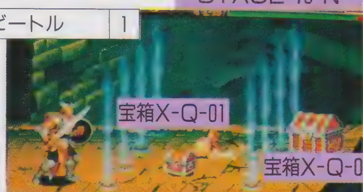
ナグパ	1
ブラックドラゴン	1
マンティコア	1



※STAGE-9-C ドワークの隠し地下通路を通ってきた場合は、ナグパ戦は省略され、いきなりシンとの戦闘になる。

STAGE-10-N

G・ビートル	1



G・ビートル	1

STAGE-10-R

シン	1



STAGE-10-O



ヘルハウンド	2

宝箱中身データ

宝箱一覧表の見かた

表示の注約　［ー］の表示は無い、という意味。
宝箱合番　ステージマップに振られている宝箱の番号に対応。
種類　宝箱の大きさと成形素材の種類。木製は大・中・小、鉄製は中・少の合計５種類あり、木製の宝箱は壊せるが、鉄製の宝箱は壊せない。
鍵　鍵がかかっているか、かかっていないかが解る。
特典　ドワーフのみの特殊能力で得られる、追加特典の種類。開けた宝箱をドワーフが壊すと出現する。
トラップ　宝箱にかかっている罠の種類。複数表示してあるものは、その中からランダムで作動する。また、罠の表示があっても罠が発動しない場合もある。
固定アイテム　かならず入っているアイテム。
キャラクターアイテム　その宝箱を開けるキャラクターの職業によって中身が変化する。キャラクターごとに違うアイテムが用意されている場合が多い。
ランダムアイテム　ランダムで出現するアイテム。表示してあっても、運が悪いと何もでない。

宝箱合番	種類	鍵	特典	トラップ	固定アイテム	キャラクターアイテム	ランダムアイテム

■STAGE-1　ブロークンランドの北の山々

宝箱1-A-01	木製　小	-	1G	-	-	弓矢／F　ハンマー／C　ダガー／E／D／M／T	1S、10S、1G、メノウ、オニキス、ガーネット
宝箱1-A-02	木製　中	-	10G	-	本A	ヒーリングポーション／全	1S、10S、1G、メノウ、オニキス、ガーネット
宝箱1-A-01	木製　小	-	1G	-	-	弓矢／F　ハンマー／C　ダガー／E／D／M／T	1S、10S、1G、メノウ、オニキス、ガーネット

■STAGE-2　トリンタン村へ

宝箱2-A-01	木製　小	-	10G	-	-	弓矢／F　ハンマー／C　ダガー／E／M　10G／D　オパール／T	1S、10S、1G、メノウ、オニキス、ガーネット
宝箱2-A-02	木製　中	-	10G	炎、弓矢	イフリートボトル	ヒーリングポーション／F／C／D　スーパーヒーリングポーション／E／M／T	鍵、M.ミサイルリング、C.シリアスリング
宝箱2-B-01	鉄製　中	有	10G	-	スピードブーツ	ガントレット/F/C/D　レジストFリング/E　ロッドオブL/M　プロテクションリング/T	100S、500S、ダイヤモンド
宝箱2-B-02	鉄製　中	有	1G	ガス、石化、炎、弓矢	1S	1S／D　100ST／T　他のキャラはなし	100S
宝箱2-B-03	木製　大	-	1G	-	-	HアックスLv1／F　ハンマー／C　ダガー／M　NソードLv1／E／D　メイスLv1／T	1S、10S、1G、メノウ、オニキス、ガーネット
宝箱2-B-04	木製　大	有	1G	ガス、石化、炎、弓矢	オイル	メイスLv1／F／D　ヒーリングポーション／他4キャラ	1S、10S、1G、メノウ、オニキス、ガーネット

■STAGE-3B　激流・ベスビア川を下れ!

宝箱3-D-01	木製　大	-	10G	-	ヒーリングポーション	オイル／F／C／D　ファイヤーアロー／E　ダガー／M　弓矢／T	ダガー、弓矢、オイル、ハンマー
宝箱3-D-02	木製　小	-	10G	-	100S	L.ボルトリング/F　F.ボールリング/C　インビジビリティリング/TC.ライトリング/E　M.ミサイルリング/D　C.シリアスリング/M	-
宝箱3-D-03	鉄製　中	-	10G	石化、炎、落石	-	-	ダイヤモンド
宝箱3-D-04	木製　大	有	10G	炎、落石	彫刻	10G／D　ルビー／T　他キャラはナシ	ヒーリングポーション

■STAGE-4　アエングモアの森・上空

宝箱4-A-01	鉄製　小	有	10G	-	スピードポーション	10G／D　ルビー／T　他キャラはナシ	M.ミサイルリング
宝箱4-A-02	鉄製　小	有	10G	-	ヒーリングポーション	10G／D　ルビー／T　他キャラはナシ	C.ライトリング、C.シリアスリング

■STAGE-5A　腐海と呼ばれる森

宝箱5-A-01	木製　中	-	10G	-	100S	スーパーヒーリングポーション／全	-
宝箱5-A-02	鉄製　小	有	10G	-	ジンサモニングリング	-	メダル
宝箱5-B-01	木製　小	-	10G	-	鍵	-	-
宝箱5-B-02	木製　小	-	10G	石化、炎、落石	ー	雷の剣／F／E／D／T　ホーリーシールド／C　L.ボルトワンド／M	-
宝箱5-B-03	木製　小	-	10G	-	100S	1G	1S、10S、1G、メノウ、オニキス、ガーネット
宝箱5-B-04	木製　小	-	10G	-	100S	1G／全	1S、10S、1G、メノウ、オニキス、ガーネット
宝箱5-B-05	鉄製　小	有	10G	炎、落石	ワンダーエッグ	10S／D　他キャラはナシ	-
宝箱5-B-06	木製　小	-	10G	-	メダル	10S／D　他キャラはナシ	-
宝箱5-B-07	木製　大	-	10G	炎、弓矢、落石	ヒーリングポーション	1G／ドワーフ以外全　10S／D	香水、オパール、ルビー、エメラルド
宝箱5-C-01	木製　大	-	10G	-	100S	エメラルド/全	メノウ、オニキス、ガーネット、コハク、アクアマリン、オパール、ルビー、ダイヤモンド
宝箱5-C-02	木製　大	-	10G	炎、弓矢、落石	1G	SソードLv2/F　巻物Lv3/C/M　NソードLv2/E　メイスLv2/D　HアクスLv2/T	1S、10S、100S、1G、10G、100G
宝箱5-D-01	木製　大	有	10G	炎、落石	100S	ヘルメット/F/D　司祭の帽子/C　サークレット/E　マジカルハット/M　フード/T	メノウ、オニキス、ガーネット
宝箱5-D-02	木製　大	-	10G	落石	1G	100S／C／F／D／T　ヒーリングポーション／E／M	-
宝箱5-D-03	鉄製　中	有	10G	石化	呪いの剣2	-	-
宝箱5-E-01	木製　大	-	10G	炎、弓矢、落石	スピードブーツ	シルバーダガー／F／D／M　大オイル／C／T　シルバーアロー／E	香水、オパール、ルビー、エメラルド
宝箱5-E-02	木製　小	-	10G	-	ヒーリングポーション	L.ボルトリング／F／D　CSWリング／C	メノウ、オニキス、ガーネット、コハク、アクアマリン、オパール、ルビー、ダイヤモンド
宝箱5-E-03	木製　中	-	10G	炎、落石	ー	-	1S、10S、100S、1G、10G、100G
宝箱5-E-04	鉄製　小	有	10G	炎	イフリートボトル	-	-
宝箱5-F-01	木製　大	有	10G	炎、弓矢、落石	100S	ガントレット/F/D　ホーリネスリング/C　マヒのワンド/M　プロテクションリング/E　スピードブーツ/T	1S、10S、10G
宝箱5-F-02	木製　大	有	10G	ガス、石化	1G	L.ボルトリング/F　C.ライトリング/C　インビジビリティリング/E　F.ボールリング/D　P.アザーリング/M　M.ミサイルリング/T	1S、10S、10G

■STAGE-5B　情報を求めて-アインスンの街-

宝箱5-H-01	木製　小	-	10G	炎、弓矢、落石	鍵	-	-
宝箱5-I-01	木製　小	-	10G	-	100G	エメラルド／D／T　ルビー／F／C／E／M	アクアマリン、オパール、ルビー、エメラルド、ダイヤモンド、鍵
宝箱5-I-02	鉄製　小	-	10G	炎、弓矢、落石	本C	エメラルド／D／T　ルビー／F／C／E／M	アクアマリン、オパール、ルビー、エメラルド、ダイヤモンド、鍵
宝箱5-I-03	鉄製　中	有	10G	炎、弓矢	100G	ガントレッド/F/D　ホーリーネスリング/C　マヒのワンド/M　プロテクションリング/E　スピードブーツ/T	アクアマリン、オパール、ルビー、エメラルド、ダイヤモンド、鍵
宝箱5-I-04	鉄製　中	有	10G	石化	100G	-	ネックレス、ブローチ、アンクレット
宝箱5-I-05	木製　大	有	10G	炎、弓矢	100G	-	M.ミサイルリング、F.ボールリング、L.ボルトリング、インビジビリティリング、C.シリアスリング
宝箱5-I-06	木製　小	-	10G	-	100G	-	ダガー、弓矢、オイル、ハンマー
宝箱5-J-01	鉄製　中	-	10G	-	レジストFリング	ヒーリングポーション／F／E／D／M／T　香水／C	-
宝箱5-J-02	木製　小	有	10G	-	100G	-	1S、10S、100S

■STAGE-6　潜入！大樹の大要塞

宝箱6-A-01	木製　小	-	10G	-	-	弓矢／F　ハンマー／C　ダガー／E／D／M／T	1S、1G、10G、メノウ、ルビー、エメラルド
宝箱6-B-01	鉄製　小	-	100G	炎、弓矢、落石	イヤリング	シルバーダガー／F／T　ハンマー／C　巻物Lv3／E　巻物Lv4／M	鍵、ルビー、ダイヤモンド、オパール、エメラルド
宝箱6-B-02	木製　小	-	10G	-	スパーヒーリングポーション	-	C.シリアスリング
宝箱6-C-01	鉄製　小	-	10G	-	ワンダーエッグ	L.ボルトリング／F／D／T　F.ポールリング／C　巻物Lv3／E　巻物Lv4／M	-
宝箱6-C-02	鉄製　小	有	100G	石化、炎、落石	ヒーリングポーション	L.ボルトリング／F／D／T　巻物Lv5／C　巻物Lv4／E　巻物Lv7／M	スピードアップポーション、ヒーリングポーション、ジンサモニングリング
宝箱6-E-01	木製　中	-	10S	-	大オイル、鍵	ヒーリングポーション/T　プロテクションリング/F/C/D　スーパーヒーリングポーション/E/M	-
宝箱6-E-02	鉄製　中	-	10G	炎、落石	ダイヤモンド	L.ボルトリング/F/C/D/T　C.ライトリング/E/M	香水、オパール、ルビー、エメラルド
宝箱6-E-03	鉄製　小	有	10G	-	スーパーヒーリングポーション	L.ボルトリング/F/D/T　1S/C/E/M	鍵
宝箱6-E-04	鉄製　小	有	10G	-	鍵	ヒーリングポーション／M　他キャラはナシ	香水、オパール、ルビー、エメラルド
宝箱6-F-01	木製　小	有	10G	-	エメラルド	スピードアップポーション／F／C／D　パワーアップポーション／E／M／T	-
※4人同時プレイ時のみ出現							
宝箱6-F-02	木製　小	-	10S	-	ルビー	ヒーリングポーション／T　他キャラはナシ	-

宝箱合番	種類	鍵	特典	トラップ	固定アイテム	キャラクターアイテム	ランダムアイテム
■STAGE-7 魔獣の住む森							
宝箱7-A-01	木製 大	-	10G	炎、落石	スーパーヒーリングポーション	スピードポーション/F 巻物Lv4/C/E/M 100G/D パワーアップポーション/T	大オイル、C.シリアスリング
宝箱7-A-02	木製 大	-	100G	-	ヒーリングポーション	100G/全	C.シリアスリング、100G
■STAGE-8A 迷いの森							
宝箱8-B-01	木製 大	-	10G	-	オイル	メイスLv1/F/D ヒーリングポーション/E/M/T (クレリックはナシ)	1S、10S、1G、メノウ、オニキス、ガーネット
宝箱8-C-01	木製 中	-	10G	石化、炎、落石	スーパーヒーリングポーション/M 他キャラはナシ	HアックスLv2/F 巻物Lv4/C/M メイスLv2/E/T SソードLv2/D	1S、10S、1G、メノウ、オニキス、ガーネット
宝箱8-C-02	木製 小	有	10G	-	スピードポーション	ハンマー/F/C シルバーアロー/E 10G/D シルバーダガー/M ルビー/T	C.ライトリング、C.シリアスリング
宝箱8-D-01	木製 中	-	10G	-	大オイル	ハンマー/F/C シルバーアロー/E 10G/D シルバーダガー/M ルビー/T	エメラルド、ルビー、ダイヤモンド、鍵
宝箱8-E-01	鉄製 中	-	10G	石化、炎	ジンサモニングリング、C.シリアスリング	-	鍵
宝箱8-E-02	木製 中	有	10G	落石	スーパーヒーリングポーション	大オイル/F 巻物Lv4/C/E/M 10G/D エメラルド/T	エメラルド、ルビー、ダイヤモンド、C.シリアスリング
■STAGE-8B ノームの村を救え!							
宝箱8-F-01	木製 小	-	メダル	-	鍵	大オイル/F 巻物Lv4/C/M シルバーアロー/E 10G/D エメラルド/T	エメラルド、ルビー、ダイヤモンド、P.アザーリング
宝箱8-F-02	木製 中	-	メダル	弓矢、落石	パワーアップポーション	大オイル/F 巻物Lv4/C/E/M 10G/D エメラルド/T	エメラルド、ルビー、ダイヤモンド、C.シリアスリング
宝箱8-F-03	木製 中	-	メダル	ガス	ヒーリングポーション	-	鍵
宝箱8-F-04	木製 中	-	10G	炎	スーパーヒーリングポーション	-	エメラルド、ルビー、ダイヤモンド、C.シリアスリング
宝箱8-G-01	鉄製 中	有	メダル	ガス、石化、弓矢、落石	レジストFリング	大オイル/F/C/E/D/M シルバーダガー/T	すべての宝石、ヒーリングポーション
宝箱8-G-02	木製 中	-	レジストFリング	ガス、石化、弓矢、落石	-	大オイル/F/D 巻物Lv5/C/M 巻物Lv4/E シルバーダガー/T	M.ミサイルリング、L.ボルトリング、C.ライトリング、レジストFリング
宝箱8-G-03	木製 中	-	メダル	-	スーパーヒーリングポーション	10G/D ルビー/T 他はキャラはナシ	M.ミサイルリング、L.ボルトリング、C.ライトリング、レジストFリング
■精霊・ラファエルの洞察の異変							
宝箱8-I-01	木製 大	有	100S	石化、炎、落石	呪いの剣1	10G/D ルビー/T 他キャラはナシ	ダイヤモンド
宝箱8-J-01	鉄製 小	-	10G	石化、炎、落石	鍵	10G/D ルビー/T 他キャラはナシ	-
宝箱8-J-02	木製 小	-	メダル	-	-	L.ボルトリング/F 巻物Lv5/E/M S.ダガー/T 巻物Lv4/C M.ミサイルリング/D	-
宝箱8-J-03	木製 大	有	100G	-	ヒーリングポーション	10G/D エメラルド/T 他キャラはナシ	スピードアップポーション、パワーアップポーション
宝箱8-J-04	鉄製 小	有	メダル	炎	フレイムシールド	10G/D ルビー/T 他キャラはナシ	-
宝箱8-J-05	鉄製 中	有	100G	落石	バスタードソード	10G/D ダイヤモンド/T 他キャラはナシ	-
宝箱8-J-06	鉄製 小	有	100G	石化、弓矢	イフリートボトル	ヘルメット/F 司祭の帽子/C 巻物Lv5/M 巻物Lv4/E ガントレット/D/T	スピードブーツ
宝箱8-L-01	鉄製 中	有	メダル	石化、炎、落石	-	雷の剣/F/E/D/T スネイクスタッフ/C エレメンタルスタッフ/M	-
■STAGE-9A 灼熱!!溶岩界							
宝箱9-A-01	鉄製 小	-	100G	炎	-	氷の剣/F/E/D/T ロッドオブコールド/C コールドワンド/M	ガントレット、パワーポーション、レジストファイヤーリング
宝箱9-A-02	木製 中	-	100G	-	スーパーヒーリングポーション	CSWリング/F/E/D/T 巻物Lv5/M 巻物Lv4/C	シルバーダガー、シルバーアロー
宝箱9-A-03	鉄製 小	-	100G	炎	-	フレイムシールド/F/C/E/D ロッドオブコールド/M レジストファイヤーリング/T	スピードポーション、スピードブーツ、レジストファイヤーリング
宝箱9-B-02	鉄製 小	-	100G	-	スーパーヒーリングポーション	レビテーションブーツ/全キャラ	ジンサモニングリング
※2人同時プレイ以上時のみ出現							
宝箱9-B-01	鉄製 小	-	100G		レビテーションブーツ	L.ボルトリング/F/C/D/T シルバーアロー/E シルバーダガー/M	ジンサモニングリング
■STAGE-9B ロスト・ワールド							
宝箱9-C-01	鉄製 小	-	100G	炎	-	炎の剣/F/E/D/T ロッドオブファイヤー/C ファイヤーワンド/M	ガントレット、パワーポーション、スペルターニングリング
宝箱9-C-02	木製 中	-	100G	-	スーパーヒーリングポーション	CSWリング/F/E/D/T 巻物Lv5/M 巻物Lv4/C	シルバーダガー、シルバーアロー
宝箱9-C-03	鉄製 小	-	100G	炎	-	アイスシールド/F/C/E/D ロッドオブファイヤー/M プロテクションリング/T	スピードポーション、スピードブーツ、L.ボルトリング
宝箱9-D-02	鉄製 小	-	100G	-	スーパーヒーリングポーション	レビテーションブーツ/全キャラ	イフリートボトル
※2人同時プレイ以上時のみ出現							
宝箱9-D-01	鉄製 小	-	100G	-	レビテーションブーツ	大オイル/F/C/D/M/T ファイヤーアロー/E	イフリートボトル
■STAGE-9C ドワーフの隠し地下通路							
宝箱9-F-01	鉄製 小	-	100G	-	ガントレット	L.ボルトリング/F/C/D/T シルバーアロー/E シルバーダガー/M	イフリートボトル、ジンサモニングリング
宝箱9-F-02	鉄製 小	-	100G	-	スーパーヒーリングポーション	スピードポーション/F/C/D パワーアップポーション/E/M/T	-
■STAGE-10-1 浮遊城-侵入-							
宝箱X-A-01	木製 小	-	10G	弓矢	鍵	巻物Lv4/C/E 巻物Lv5/M エメラルド/T 他キャラはナシ	ガントレット
宝箱X-C-01	木製 大	-	10G	石化、落石	10S	10S/D ヒーリングポーション/T 他キャラはナシ	-
宝箱X-C-02	木製 大	有	10G	-	オーブ	L.ボルトリング/F F.ボールリング/C シルバーアロー/E M.ミサイルリング/D シルバーダガー/M C.シリアスリング/T	100G、ダイヤモンド、大オイル
宝箱X-D-01	木製 大	有	10G	炎	スーパーヒーリングポーション	F.ボールリング/F/C/D/T 巻物Lv2/E ワンドオブF.ボール/M	C.シリアスリング、ファイヤーアロー、大オイル、オイル
宝箱X-F-01	鉄製 中	有	10G	-	-	バスタードソード/F/E/T モーニングスター/C バトルアックス/D マジカルスタッフ/M	10S、100S、10G、100G
宝箱X-F-02	鉄製 中	-	100G	石化、炎、弓矢、落石	100G	ダイヤモンド/T 他キャラはナシ	-
宝箱X-F-03	木製 大	有	10G	ガス	イフリートボトル	-	スピードブーツ
宝箱X-G-01	木製 大	有	10G	炎	-	ヘルメット/F 司祭の帽子/C ティアラ/E マジカルハット/M フード/T	-
宝箱X-G-02	鉄製 小	-	10G	石化、炎、落石	ブレスレット	ヒーリングポーション/E/T 他キャラはナシ	鍵、ルビー、ダイヤモンド、オパール、エメラルド
宝箱X-G-03	鉄製 小	-	100G	炎、弓矢、落石	イヤリング	シルバーダガー/F/T ハンマー/C 巻物Lv3/E 巻物Lv4/M	
■STAGE-10-2 浮遊城-決戦Ⅰ-							
宝箱X-J-01	木製 中	-	10G	石化、落石	メダル	スネイクスタッフ/F/E/D/M/T 100G/C	10S、100S、10G、100G--
宝箱X-J-02	木製 中	有	10G	-	-	ヒーリングポーション/F/C/D C.シリアスリング/E/M/T	-
宝箱X-K-01	鉄製 中	有	10S	石化、炎、落石	-	ツーハンデッドソード/Fウォーハンマー/C 雷の剣/E/T バトルアックス/D スタッフオブウィザードリィ/M	-
■STAGE-10-4 浮遊城-決戦Ⅱ-							
宝箱X-M-01	鉄製 小	有	10G	-	鍵	-	-
宝箱X-M-02	鉄製 小	有	10G	-	メダル	-	-
宝箱X-M-03	鉄製 中	有	10G	石化、炎、落石	ヒーリングポーション	ヒーリングポーション/全キャラ	ジンサモニングリング、ハンマー、C.ライトリング、インビジビリティリング
宝箱X-N-01	木製 小	-	10G	-	ジンサモニングリング	10G/D ルビー/T 他キャラはナシ	-
宝箱X-N-02	木製 大	有	10G	石化、炎、落石	ワンダーエッグ	-	-
宝箱X-P-01	木製 大	有	10G	-	ガントレット	10G/D ルビー/T 他キャラはナシ	-
宝箱X-P-02	木製 大	有	10G	落石	鍵	メダル/D/T 他キャラはナシ	1S、10S、100S、1G、10G、100G
宝箱X-P-03	鉄製 中	有	10G	-	ホーリーシールド	-	-
宝箱X-P-04	木製 大	有	10G	-	レジストファイヤーリング	10S/D エメラルド/T 他キャラはナシ	フレイムシールド
宝箱X-P-05	木製 大	有	10G	石化、弓矢	スピードブーツ	100G/D ダイヤモンド/T 他キャラはナシ	フレイムシールド
■STAGE-10-6 浮遊城ー最上階の扉へー							
宝箱X-Q-01	鉄製 小	-	100G	-	ヒーリングポーション	L.ボルトリングF/D/T 巻物Lv5/C 巻物Lv4/E 巻物Lv7/M	スピードアップポーション、ヒーリングポーション、ジンサモニングリング
宝箱X-Q-02	鉄製 小	-	100G	-	スパーヒーリングポーション	-	パワーアップポーション、C.シリアスリング、イフリートボトル

罠!罠!罠に落ちそーう

トラップに対する基礎知識

トラップによるダメージをゼロにして冒険を楽に進めよう。

静かなる敵

冒険の行く手を阻む幾多ものモンスターや亜人種たち。どんなに旅慣れた冒険者でもこれらの強敵を前にして無傷でいることは難しいだろう。

しかしこの剣と魔法の世界で冒険者の生命を脅かすものはなにも彼らとの戦闘とは限らない。

"トラップ"。そう、冒険に付き物といえるこの静かなる敵の存在を忘れてはならないのだ。

さてこの"トラップ"。直訳すると"罠"。さらにわかりやすくいえば「人や生き物を陥れるための策略、仕掛け」となる。

敵といえども相手は物であるため、剣を交えることはムダ。くらうとしっかりダメージを受けるが反撃しようにも後の祭りというわけだ。つまりトラップによるダメージとは絶対に回避すべきゲージ消費要素といえる。

ちなみにここでいうトラップとは宝箱に仕掛けられた物とは異なり道中に仕掛けられた罠のことなので注意（宝箱については別頁で解説）。

旅先での貴重な体力を温存するためちもここでその対処法をマスターして無駄な体力ゲージの支出を減らそう。

トラップの種類と対策

さてトラップといってもさまざまな種類があり、なおかつ同じ種類のものでも作動条件が異なる場合がある。もちろんこれらのトラップによるダメージを回避するためにはマップを覚えてその状況に応じた行動をとらなくてはならない。

ではさっそくトラップの種類と性質、そしてその対策についての解説に入ろう。

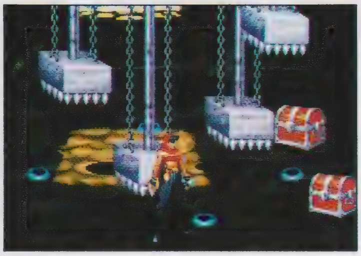
1・矢のトラップ

冒険の旅の全般においてまず悩まされるトラップといえばこの矢である。

これはプレイヤーが仕掛けにはまると矢が飛んでくるというもの。

しかもわりと頻繁に仕掛けられているものなので防御力の低いキャラにとっては致命傷となりかねない厄介なもの。

このトラップは仕掛けを踏み（もしくは超接近）作動させると斜め上空から足元に向かって矢が飛来する。


この隠し部屋は一番下を通ればOK!

不用心にこれを作動させると画面の都合上、あっという間に着弾するので回避することは難しい。ゆえにこのトラップはマップを覚えて作動させないことが重要となる。

避けて通るかジャンプで跳び越えることが基本的な回避法。シーフは仕掛けに近づくと危険を表すマークが点滅するので簡単。しかし他のキャラは記憶が頼りとなる。記憶にはないが怪しいと踏んだらしゃがみ歩きで少しずつ前進すればいい。

冒険の後半（ボス・各サラマンダー後）の道中や隠し部屋に頻繁に仕掛けられているので要注意だ。


仕掛けを踏むと飛来する矢のトラップ。場所を覚えて避けて通ろう。

さてこの矢の他にも飛び道具が仕掛けられたトラップがある。3－Bのベスビア川上陸後に登場するトラップで作動させると槍が水平に飛んでくる。


シーフは矢の仕掛けに近づくとマークが点滅するので楽。

このトラップを作動させないためにはとにかく後退しないように動いていればいい。3－Bでは小さそりが出てくるので上下に移動するとベター。

仮にもし作動させたのならしゃがんでかわす。キャラによっては盾でガードも可。だがやはり作動させないことが基本だろう。



矢などの飛び道具はD・クロークで無効化することができる。

さてこれらのトラップの飛び道具はディスプレッサークロークがあれば無効にすることができる（もっとも3－Bで手に入れることは不可能）。特に全キャラ問わず苦労することが多い矢のトラップには重宝するぞ。

2・吊り天井のトラップ

冒険後半、浮遊城から登場するトラップ。

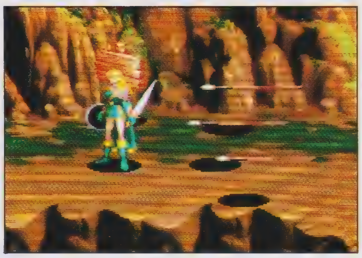
その名の通り天井から巨大な棘のついた半畳程度のブロックが落下してくる。

さてこのトラップは2種類、仕掛けに接近すると落下してくるものと常に上下しているものに性質が分かれる。

前者の回避方法はマップによって多少異なるが、どちらもマップを記憶していることがやはり重要。

まず浮遊城内でのテルアリンとの決戦前に彫像をおく仕掛けがある。一度奥に入って左手の隠し部屋。この部屋に入ると目の前にゴールドが落ちているがここで慌てて回収しようとすると見事に押しつぶされる。そこでここは一度トラップを作動させてからそれが上昇している際にくぐるのが正解。ちなみにこの部屋は壁についているスイッチを入れると仕掛けが止まる。

またエザーホーデン前のマップで回復薬がさりげなく落ちていたりもするが、ここも一度作動させてからスライディングでゲットだ！


この場所は後退すると槍、立ち止まると岩が落ちてくるので、上下に常に動け。

この仕掛けで落下する吊り天井の下にアイテムが落ちている場合、同様の手口で回収、回避しよう。ちなみにシーフ

なら、この仕掛けは反応しない。

またダークウォーリアー2直前のマップでガーゴイルが4匹居並ぶ場所から少し進んだところで吊り天井が落ちてくるが、ここは走り抜けよう。このトラップの面白いところは作動した吊り天井に巧くガーゴイルをブチ当てると律儀に倒すことができるのだ。特に狙う必要はないが、打撃で奴らを倒すことができないクレリックで成功した場合の感激たるや筆舌に尽くしがたい。

エザーホーデン前のマップにある隠し部屋1では常に吊り天井が上下している。ここは画面一番下を歩けば反対側に無事進むことができる。そしてタイミングをあわせてゴールド(&スネークスタッフ)を回収し、また下を通って戻る。吊り天井に関してはこんなところだろう。



この薬は遠めからスライディングで取ると吊り天井を楽にかわすことができる。

3・炎のトラップ

冒険を進めていくとさまざまな炎による障害に遭遇するだろう。

たとえば大樹要塞の焚き火。トラップとは言い難いがこれもさわると熱い。しかしトラップとよぶにふさわしい炎もある。

1つはキマラ直前の洞窟に仕掛けられた定期的に噴き出す炎。ここでは左右から出現するノール、ゴブリンなどを相手にするわけだが、一番上ならば炎にさわることはない。慌てず雑魚どもを退治しよう。



宝箱のものと異なり敵を燃やすことはできない。

さて次が本当の意味での炎のトラップだ。

エザーホーデン直前の隠し部屋に火柱に囲まれた宝箱がある。まともに中に入ろうとしてもなかなかうまく行かないだろう。これを手に入れるためにはちょっとしたコツが必要なのだ。

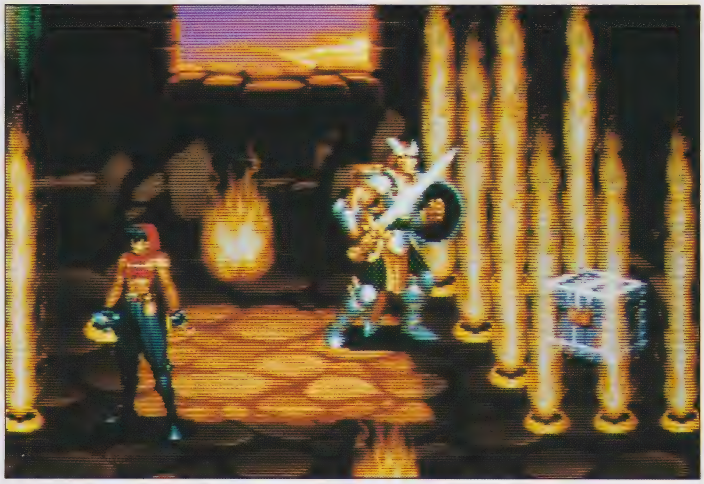
まずマジックユーザーならバックステップ(ジャンプボタンを2回連打)。シーフはこれに加えて2段ジャンプでも可。他のキャラは微妙かつ繊細なドット合わせで入ることができる。超重要！



シーフとマジックユーザーはこういった場所でもバックステップで難なくクリア。

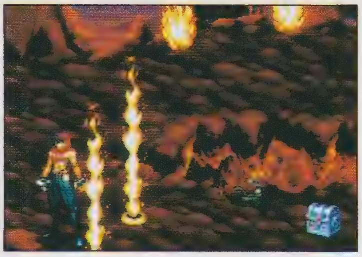


歩いて抜けよう。

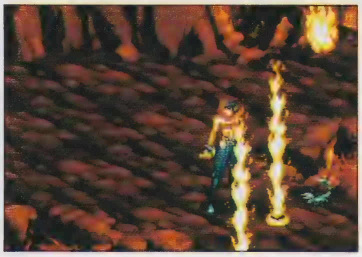


シーフ・マジックユーザー以外は微妙なライン合わせ（キャラ差あり）で。

また各サラマンダーの面とDウォーリアーII前で登場する火柱(小さそりorGビートル入り)は虫を倒せば消滅する。特に各サラマンダー面では一度虫を表示させてから後退して画面外に消すと楽に対処できる。割と小粋なテクだ。



一度虫を出してから後退して消すと…、



トラップを抜けやすくなる。

さてレジストファイヤーリングをもっているのならこれらの火のトラップを無効にすることができるのだが、氷の炎にはもちろん通用しないので注意しよう。



レジストを持っていれば火を無効化できる。

4・地雷のトラップ

炎の噴き出し口のようなところを踏むと少し時間を経て爆発する。このトラップは基本的に地雷の上に立ち止まらなければOK！ただしパーティープレイのときに先走って他のプレイヤーに迷惑をかけないように注意。

これで道中におけるトラップの基礎的な対処は可能なはず。あとは仕掛けの場所を覚えるだけだぞ。

とっつぁーん、お宝は頂戴したぜ!

宝箱の基礎知識と利用法

担当：GYU

なにかと手こずる宝箱もルパンばりの機転で難なくクリア。

この剣と魔法の世界の住人、とりわけ冒険者たちにとって宝箱の存在は決して見逃すことができない重要なものである。

なぜならその宝箱の中身がたとえば剣だったとしても、それを装備することで攻撃力を上げたりショップに売却することで冒険の資金になるなど困難きわまりない旅にあたってさまざまな利用価値があるからだ。

だが、この冒険の旅においてプレイヤーはいくつもの宝箱に遭遇するわけだが、どれも安易にその中身を手に入れることできるかというとそうでもない。

たとえば鍵を必要とする場合や簡単に開いたと思いきやトラップによって深手を負うなどといったことも多々ある。

しかしこれらのことは知識とテクニックである程度カバーすることができる。そこでこのコーナーでは安全に宝箱に対処するための方策とその他諸々のテクニックを紹介する。

宝箱に対する基本的な行動

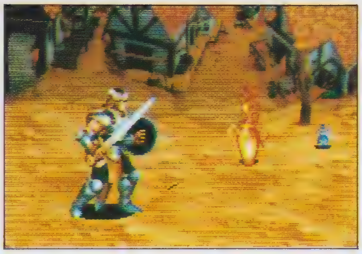
ではまず宝箱に関する基本事項を簡単に解説しよう。

さて宝箱と一口にいっても中身も違えば、外側つまり箱の形もさまざまなものがある。

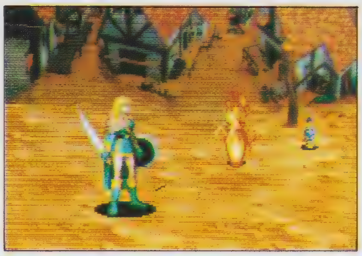
宝箱を開けることで手に入るアイテムを大まかに分類すると剣や盾などの武具やヘルメットやファイヤーレジストリングそしてロッドなどの装備品にダガーやライトニングリングなどの補助アイテムにマジックスクロール、回復薬といったところだろう。そしてこれ以外のものとしてはシルバーや宝石などの品々がある。

ここで重要となる事柄は2点。1つは宝箱の中身はある程度出現個所が決まっているが一部はランダムで変わるということ。そしてもう1つ、宝箱を開けるキャラによって中身が変わるということである。

では実例を挙げてみよう。2面のトリスタン村の中盤に登場する宝箱。基本的にこの箱には鍵・回復薬・イフリートボトルの3点が入っているのだが、ごくまれに鍵が出なかったり、また代わりとしてキュアシリアスなどのリングが出現する場合がある。これ前者の例。鍵を期待していたのに当てが外れたということが多々あるがこれは仕方がない。特に重要なのは後者である。



同じ宝箱でもファイター、ドワーフ、クレリックなら小のポーション。



他の3人は大のポーションになる。ちなみにここの鍵はランダムで指輪に化ける。

この宝箱の場合開けるキャラによって回復薬の大小が変わる。具体的にファイター、ドワーフ、クレリックはただのヒーリングポーションに、エルフ、シーフ、M・ユーザーならスーパーヒーリングポーションといった違いが出てくるのだ。パーティープレイ時はこれを知っているかそうでないかで、難易度が大きく変わってくる。覚えよう。また宝箱の中にはトラップが仕掛けられているものもあるので注意が必要だ。

以上の事柄が宝箱の中身についての説明。ここから宝箱に対する解説に入ろう。

一般的に宝箱というものはその名の通り貴重なものが入っているいわゆる金庫のようなものである。やはりここは鍵が掛かっていると考えるのが妥当な線だろう。

このゲームで宝箱を開けるなら箱の下側に密着してAボタンを押せばいい。もし鍵が掛かっているのなら自動的に鍵を1つ消費することになり、そこで鍵を持っていないのなら開くことはない。

しかしこういった正攻法以外の鍵のはずし方もいくつかあるのだ。これがこの頁の最大のチェックポイントなので注意して読んでほしい。

ではさっそく1つ目の方法から。

まず宝箱の外見に注目してみよう。宝箱には木製と鉄製のものがあり、それぞれ大小2つ、つまり計4種類ある。このうち大きさは特に関係ないが、材質が非常に重要となる。

というのは木製の宝箱は武器で叩き壊すことができるためで、決して多いとはいえない入手可能な鍵の数を考えるとこのテクニックを見逃す手はないだろう。そう、木製の宝箱は開けるものではなく、壊すものなのである。



木製の宝箱は武器で壊そう。鍵はもったいないぞ。

さてもう1つの鍵開けのテクニックとしては宝箱を持ち上げる中身を手に入れる方法がある。

まずM・ユーザー以外のキャラクターは宝箱に画面上から密着することで宝箱を持ち上げることができる。

ここで注目したいのがトラップの有無。その宝箱にトラップが仕掛けられているなら持ち上げようとした瞬間にトラップが作動して宝箱を破壊してくれるのだ。このやり方ならば材質は問題ない。またトラップが掛かっていないなら地面に置きなおして鍵を使えばいいだけのこと。

ただし注意点もある。一部のトラップは持ち上げて作動させると絶対にかわすことができないので自分の体力と箱の中身に相談することも必要だ。この持ち上げ法の応用の仕方については後ほど詳しく説明しよう。

ではこれらの他に宝箱に関する知識として覚えておくべきことに宝箱は時間やスクロールに問わず自ら消滅しないということが挙げられる。これについても後述する。



上から宝箱を持ち上げた時にトラップが作動することを利用して…、



開ける。この後の避け方も重要。

トラップの種類――

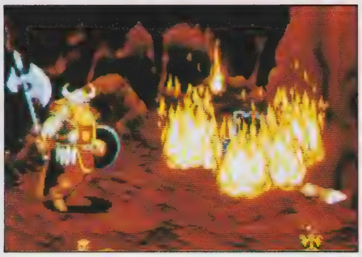
さてトラップの種類と回避法についてここで触れておこう。

・炎

宝箱を中心に炎が円状に広がる。

このトラップは作動してから判定が発生するまで多少の時間があり、炎の広がる範囲もさほど広くないので難なくかわすことができる。またうまく利用すれば敵も燃やすことが可能。

・落石



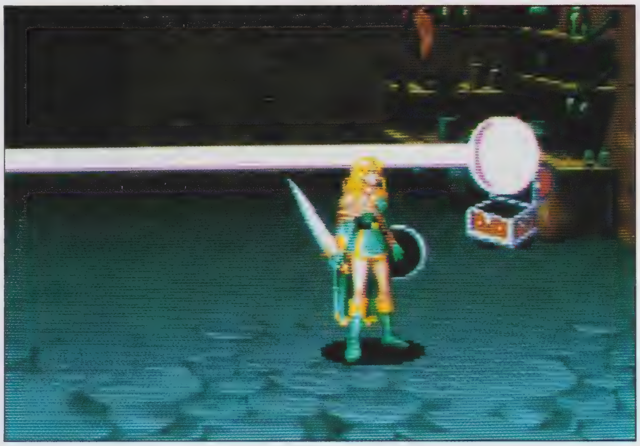
炎のトラップ。敵を燃やすこともできるぞ。

作動させると轟音とともに巨大な岩が落下してくる。
炎のトラップよりもタイムラグがあるので認識しやすいが範囲は意外に広いので大きくかわす必要がある。どちらかというと横方向より縦方向にかわしたほうがよい。



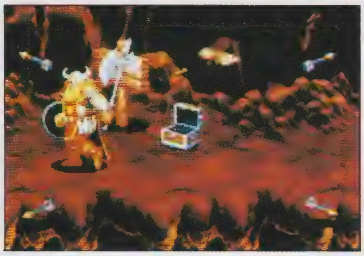
落石は縦方向にかわしたほうがいい。

・石化
宝箱を開けると光線がそのプレイヤーに向かって発射される。
この光線を浴びるとプレイヤーは足元からじわじわと石化が始まり、最終的には全身が固まり命を落とす。急いでボタンとレバーを連打することで最悪のパターンは防げるが多少のダメージは受けてしまう。
さてこのトラップ、くらってしまうとイタイが宝箱と同軸上で一直線に伸びるものであるため縦にかわせば問題ないといえる。くらうだけばからしいトラップだ。



石化ビームは同軸上に立たなければＯＫ。

・矢
斜め４方向に矢が放たれる。このトラップは攻撃判定の発生が早く、宝箱を持ち上げようとするとくらってしまうので注意（シーフはバックステップで回避可）。



矢のトラップでは持ち上げようとするとまずくらう。

・ガス
全身を麻痺させるガスが噴き出し、さらにスケルトンが2体（パーティーなら3体）地中から出現する。
このトラップは矢と同様に持ち上げようとすると回避不可である。もしガスを吸ってしまったなら連打で回復を心がけよう。もちろんスケルトンにも注意する必要がある。

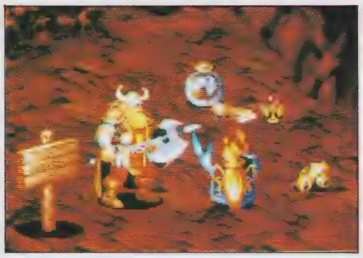


このガスの後スケルトンが登場。要注意。

以上が宝箱に仕掛けられたトラップの説明だが、これらはいかなる開け方でも作動してしまうので怪しいと思ったら普通に下から開けるか叩き壊す方法が無難。
特に普通に開けたならそのまま下に移動すればどのトラップでも回避できる。スペースがなければ横へ、石化なら上に避けよう。
またパーティープレイの場合は箱を開ける者が皆に一声かけることも大事だぞ。

キャラクターの特色

ファイター、クレリック、エルフは前出の方法で問題ないが、他のキャラについてもう少し付け加えて置くべきことがある。
まず宝箱に関してはプロフェッショナルといえるシーフ。彼女は鍵を使わなくても施錠をはずすことができるうえ、トラップの掛かった宝箱を識別できるという特技をもつ。パーティープレイ時はキャラによって中身が変わる場合以外は彼女が率先して開けるべきである。
M・ユーザー。彼はその非力さのため宝箱を持ち上げることができない。彼でプレイする場合は鍵の使いどころを厳選する必要がある。



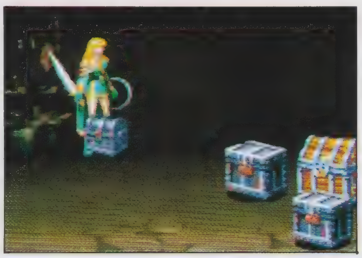
ドワーフは宝箱を開けた後に斬れば金が手に入る。

そしてドワーフ。このキャラは鍵開けに関してはごく普通のキャラだが、開けた宝箱を斬ることでシルバーを出すことができる。これは木箱に限らず鉄製の箱でもかまわない。心がけ次第では金の入りも幾分かわってくるぞ。
ここまでで基本事項の説明は終了。これから宝箱に関する応用編に入ろう。

宝箱に対する行動・実践編

ここでは具体的に宝箱に対する工夫をいくつか紹介していこう。

A・鍵を使わずに一番上にある鉄製の宝箱を開ける。
アインスンの街で入ることができる2番目の隠し部屋。普通、ここの一番上にある小さな鉄製の宝箱をトラップを作動させて開けようとしても、壁との隙間が狭く入ることができないようにみえる。
しかし実はジャンプやバックステップで間に割り込むことができる。このあと持ち上げてみてトラップが作動したのならすぐにスライディングで逃げる。このワンセットぜひマスターしよう。



一番上の宝箱もジャンプ等で割り込める。

B・ハーピー戦で鍵がなく、箱を開けることができない。
４面の対ハーピー戦、主に右側で戦うことが多いにもかかわらずそばに宝箱が置いてある。この箱は鍵以外では開けることができないので邪魔になることが多々ある。そこでハーピーが出現する前に持ち上げて左側に投げてしまおう。ちなみに箱で敵にダメージを与えることもできるぞ。

C・体力が満タンで回復薬を出すのがもったいない。
６面、大樹要塞での攻防で道の脇に炎が並んでいるところの頭に回復薬が出る箱がある。しかし体力が余っている状態でとるのは非常にもったいないといえる。そこでは箱を担いで先のほうへ運ぶのだ。これは箱が自然消滅しないことを利用したテクニック。細かいことだがこういったことが自分の身を救うことも多い。
以上で宝箱に関する主な解説は終了。あとはプレイして宝箱の場所や中身を身体で覚えよう。



箱を担いで回復薬を温存しよう。

私のお店にいらっしゃい♡

担当：アナーキャー松井

D&D®の世界に散在する謎のショップの数々。一部を除いてほとんどの店のつくりは同じで、売ってるものも似たようなものばかり。おそらくは全世界規模でのチェーン展開がおこなわれているものと思われる。アイテムが多すぎる時はゴミ箱に捨てられるし、命の灯火が消えかかっている時にはポーションで回復できる、まさに冒険者のオアシスである。

このページでは、それぞれのお店の店員さんとその商品を大紹介。それぞれのアイテムはお店によって値段は異なり、後半にゆけばゆくほど値段は高くなる。

また、非常に重要なアイテムである大オイルはD・ビーストの後の店から購入できるようになる。ポーションも以後はスーパーポーションになるし、ダガーはシルバーダガーに、アローはシルバーアローにそれぞれランクアップする。



私、モンスターを倒してくれる勇者様が現れるって信じてるの。その人はきっと、まっシロなウマでやってきて私に手をさし出すの。そして二人はくちづけするの。…どうしたのあきれたカオして?

ちなみに各ショップの店員さんは顔か胸をチェックするといろいろなメッセージを言う。特に女性の店員さんは、なかなかリアクションがおもしろいので、下の写真にも一部を収録しておいた。中でも強力なのがフロストサラマンダー戦後の女の子。左上にそのすばらしいメッセージを完全収録。あきれられているうちはまだいいが、短気なドワーフあたりが相手だった日にゃあ、ドタマかち割られても文句言えんと思うがどうか。

ダークウォーリア戦 マンスコーピオン戦 後店



ダークウォーリア、マンスコーピオン、どちらのルートを通ってもこのショップに来る。最初のショップだけあって特に特徴もない。あえていうなら店員はポインだ。

グリーンドラゴン戦後店



グリーンドラゴン戦の後、つまりエルフでのみ来られるショップだ。売ってるものは、他の店と大差ない。編集部で一時は、ウクレレ漫談の聞ける店とか言われていた。

ビホルダー戦後店



ビホルダー戦後にあるショップ。店員さんは露出度の高いダークエルフ。ここではビホルダーの目を持って店員さんをクリックすると、レビテーションブーツと交換してくれる。

ディスプレッサービースト戦後店



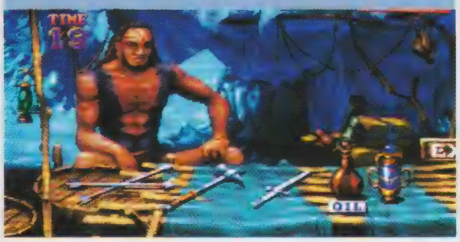
今回唯一ゲームに登場しない種族、ハーフリングが店番をしている店。この直前のD・ビースト戦で皮を手に入れていればD・クロークと交換してくれる。重要。

オーガマスター戦後店



ここに来る前の隠し部屋で走り回っている女の子が実はここの店員さん。助けておくと、アイテムを安く売ってくれる。個人的に一押しの店員さん。

ブラックドラゴン戦後店



ダークエルフギャルについで露出度の高い店員さんだが、あまりうれしくない。ドラゴンのウロコをドラゴンシールド、楯が持てないキャラならディスプレッサークロークに交換してくれる。

ノームの村１号店



隠しショップ。まず村の酒場で情報を聞かないと入れない。各種武器やリングがある唯一の店。ちなみに後ろに飾ってあるモーニングスターとトゥーハンデッドソードは直接クリックすると買えるようになる。また、ここの雷のワンドは２５６回使えるお買い得品。

フレイムサラマンダー戦後店



溶岩地帯を選ぶと、こちらに。店のおやじはレッドドラゴン後のおやじのそっくりさん。売ってるものはほかのショップと比べても大差ない。

ノームの村２号店



上の隠しショップを出ると自動的にこの店に入る。いわゆる普通のショップである。ブラックドラゴン後の店か、この店かでラファエルの洞窟用の浮遊石が手に入る。

ドワーフの隠し地下通路店



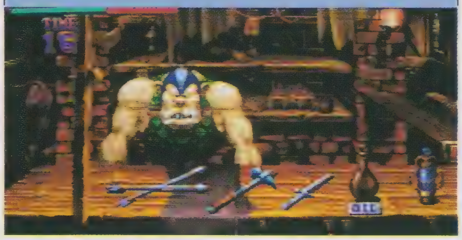
ドワーフの隠し地下通路の後、ということはドワーフのみが来られる店。店員はロマンスグレーなドワーフだ。ここも店としては、ほかと大差ない。

レッドドラゴン戦後店



レッドドラゴンと戦った場合、くることができる。ここでドラゴンの角をドラゴンスレイヤー、M・ユーザーの場合はスタッフオブマジカルパワー、クレリックならスタッフスオブスネイクスにそれぞれ交換してくれる。

エザーホーデン戦後店



エザーホーデン戦後、なんと敵地のど真ん中に出現するショップ。オークとおぼしき店員がいるが、勇者様ご一行を見ても、あせるでもなく、ごく普通に商品を売ってくれる。

フロストサラマンダー戦後店



ロストワールドを選ぶと、この店にくる。特になにもないが、ここの店員は前作にもいた（グラフィックは違う）通称白馬の王子ギャル。一度は話を聞いてみよう。

ダークウォーリアⅡ戦後店



ダークウォーリア戦後に出現するショップ。これから彼の親玉をぼてくり回しにいくというのに、これまた普通に商売してくれる。シン、きらいなんでしょうか？

今週のイチオシギャル

今週もやってまいりました、ゲーメストギャルっ子評議会のイチオシギャルのコーナー。

まずは、ロスト・ワールドのお店にお勧めの通称「白馬のギャルさん」。そのボーイッシュさが一時編集部で爆発的人気をえるも、その人間性が判明後は鳴かず飛ばず。

続くはノール村のセクシーお姉さま。この人、その冷たい雰囲気とセクシードレスで一部に熱狂的なファンを持つ。

最後は大本命、アインスンのお店の人質ギャルさん。最初とらわれの身であるということなど「男の夢に直球勝負」な点が高く評価できる。よって今週のゲーギャル大賞は人質ギャルに決定！　では！







Rough Sketch collection



Rough Sketch collection

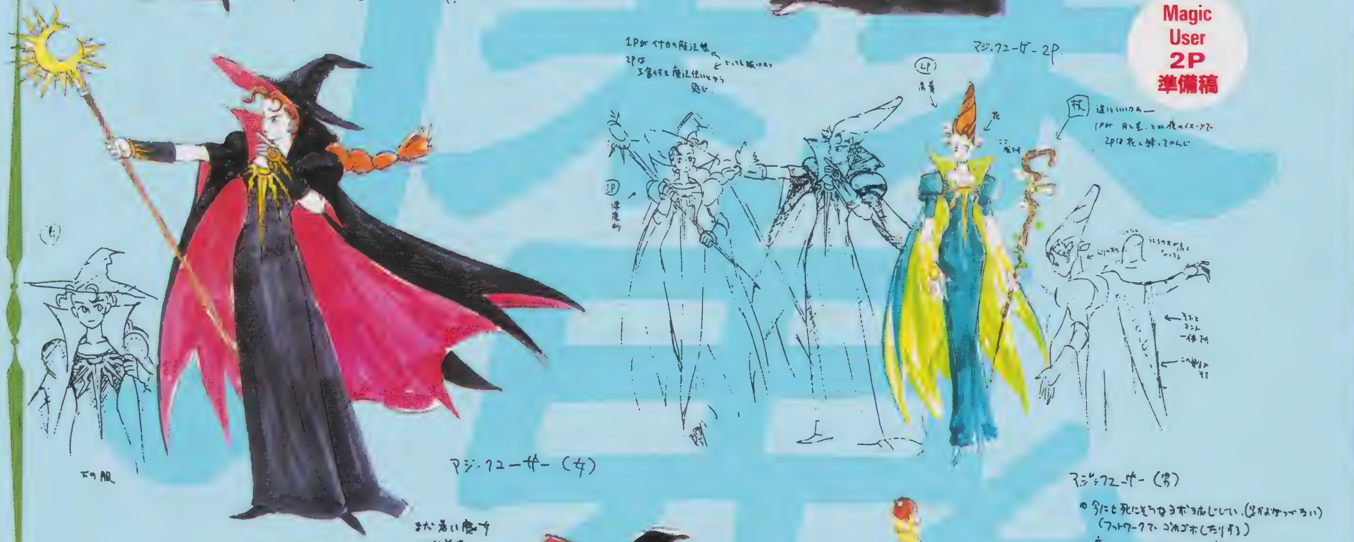
Magic User準備稿

新キャラのマジックユーザー、実は最初は女性だったのです。「ドット絵」まで起こしたのですが、米国においては女性の魔法使いは悪印象があるらしく、プレイヤーキャラでそれはマズかろうという判断から現在の形になりました。





Magic User 2P 準備稿

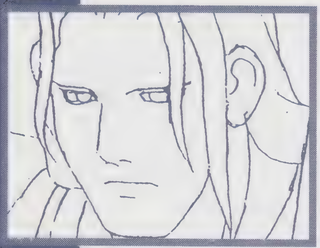




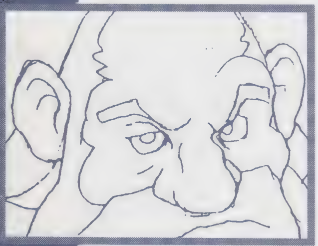
See the page 188

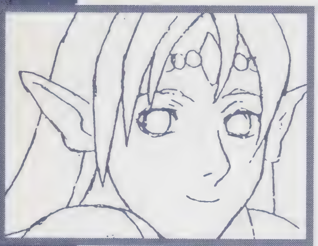


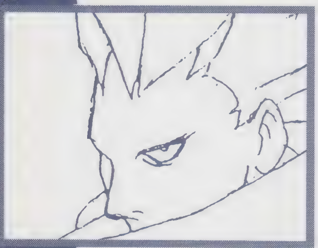
PlayerCharactor
Rough Sketch













キャラクター別 完全攻略

攻略記事中略語一覧

■魔法

マジックミサイル	M・ミサイル
ファイヤーボール	F・ボール
ライトニングボルト	L・ボルト
ヘイスト	へースト
コンジュアエレメンタル	C・エレメンタル
ウォールオブファイア	W・オブ・ファイア
プロジェクトイメージ	P・イメージ
リバースグラビティ	R・グラビティ
ホールドパーソン	H・パーソン
コンティニュアルライト	C・ライト
キュアシリアスワンズ	CSW
キュアクリティカルワンズ	CCW
ステックトゥスネイクス	スティックストゥスネイクス
インセクトプラーグ	I・プラーグ

■武器、装備アイテム

ガントレットオブオーガパワー	ガントレット
ロッドオブファイヤー	ロッド・オブ・F
ロッドオブコールド	ロッド・オブ・C
ロッドオブライトニングボルト	ロッド・オブ・L

■道具

スローイングハンマー	ハンマー

■特別アイテム

ディスプレッサークローク	D・クローク

■巻物

マジックスクロール	スクロールLv.～

■敵

ノール	ノール（弓）
ノール	ノール（斧）
シャドーエルフ	シャドーエルフ（弓）
シャドーエルフ	シャドーエルフ（槍）
シャドーエルフ	シャドーエルフ（ワイバーン）
Fビートル	G・ビートル
オーガキラーブラザーズ	オーガブラザーズ（兄）
オーガキラーブラザーズ	オーガブラザーズ（弟）
リッチ	リッチ・デイモス
ディスプレッサービースト	D・ビースト

■武器アイテム

ワンドオブコールド	氷のワンド
ワンドオブライトニングボルト	雷のワンド
ワンドオブファイヤーボールド	炎のワンド
ワンドオブパラライゼーション	マヒのワンド

■リング

マジックミサイルリング	M・ミサイルリング
ファイヤーボールリング	F・ボールリング
ライトニングボルトリング	L・ボルトリング
ポリモーフアザーリング	P・アザーリング
コンティニュアルライトリング	C・ライトリング
キュワシリアスリング	C・シリアスリング

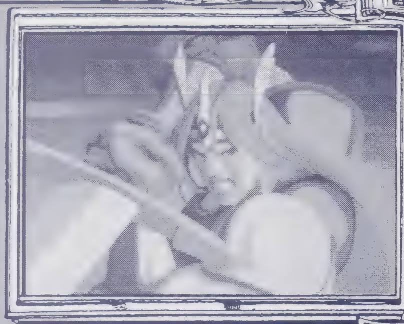
■秘密のアイテム

ディスプレッサービーストの皮	D・ビーストの皮
ディスプレッサービーストの眼	D・ビーストの眼

伝説の剣を手に入れろ!!

ファイター

防御力の高いファイターはダメージを受けてもあまり減らないのでガンガンいこう！



担当：SHO

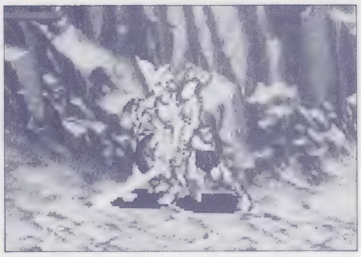
初めに…

ステージ攻略に入る前に、まずファイターについて語ろう。

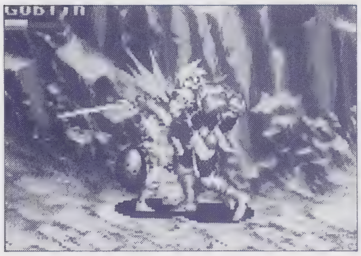
防御力が非常に高く、体力も多いファイターは、一人用でプレイするのは意外と楽なキャラだ。

しかし、魔法がいっさい使えないため、道具をうまく使っていくことが大事。

ファイターは合計7つのアイテムを持てるが、そのうちの2つがノーマルソードと盾（ガード）なので、事実上もてるアイテムは、装備している物もいれて5つが最大となる。この5つのアイテムの中で、どれだけやりくりしていくのかが、カギとなるので、持てるアイテムを各ステージごとに、しっかり把握することが大事だ。



3発目と…



4発目の間にスキがある。

ファイターの攻撃方法

ファイターの基本的な攻撃方法は、攻撃ボタンを連打しているだけで、かなりいけるが、4回目の斬りが振りかぶってからの攻撃なので、3回目と4回目の斬りの間に反撃をくらう恐れがある。

これを防ぐために、4回目を振らずに3回斬ってから、ダッシュ必殺技を出せば、すべてが連続攻撃になるので反撃をくらうことはなくなる。

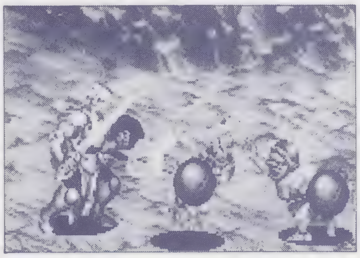
また、ダッシュ必殺技でモンスターが浮いたときは、空中で1回攻撃が入り、倒れたところに追い打ちが入るので一番良い連続攻撃となる。

まとめると、3回斬り→キャンセルダッシュ必殺技→空中1回斬り→追い打ち、という6段攻撃になる。

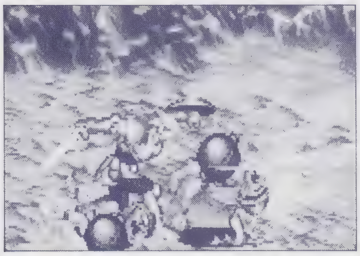
他に、ダッシュ必殺技のあとに、対空必殺技を入れることもできるし、相手によっては、4回斬ったあとにダッシュ必殺技が入ったりもする。

基本的には、初めに紹介した6段攻撃が一番良いが、ボスキャラなどには、2回斬りのあとに、ダッシュ必殺技につなぐのが確実な攻撃方法といえる。

また、ショートソードとの2刀流のときは、ダッシュ必



3発目のあとにキャンセルして、



ダッシュ必殺技をだす。



3回斬って、



ダッシュ必殺技。



空中で1回斬って、



追い打ちをいれる。これが基本的な連続技だ。

殺技のあとに空中で4回ぐらい斬れるときもある。が、1発ごとの威力が低いため全体の攻撃力としてはたいしたことはない。あくまで見た目重視の連続攻撃だ。

アイテム

ファイターはスクロール以外すべてのアイテムを持つことができるのが最大の売りだが、小道具の中には使いやすいものと、使いにくいものがあるので注意が必要だ。

小道具をオイル、ダガー、ハンマー、アローの4つに分けるとする。その中ではダガーを投げるのが全キャラ中一番速く、使いやすいアイテムだ。オイル、ハンマーは普通に使えるが、アローだけは撃つのが遅い。よって、ファイターを使うとき、アローだけは持たなくてもいいアイテムだといえる。

出やすいアイテム

このゲームは、各キャラごとに宝箱を開けたときの出るアイテムが変わってくる。

とくに、マジックリングに関してはかなり違うので、覚えておきたい。

ファイターは、L・ボルトリングが非常に出やすくなっていて、他にランダムでM・ミサイルや、C・シリアスリングなどが出るようになっている。

どのリングを持っていくのか、またどのリングは買わなくてはいけないのかをしっかり把握することが重要だ。

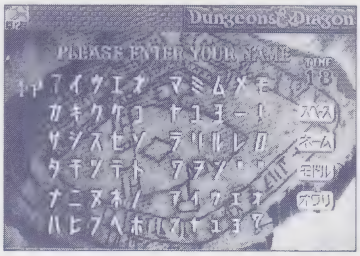
以上のことをふまえつつ、攻略していくわけだが、ファイターの場合、伝説の剣（ソードオブレジェンド）を取ってクリアする攻略をしていくので、そのつもりで読んでほしい。


ファイターはL・ボルトリングがでやすい。

ブローケンランドの北の山々

最初のステージは、小手調べだ。

ここはゴブリンと、台車が出てきて、村の住人を助けるわけだが、そのあとにあるネームエントリーが重要になるので紹介していこう。



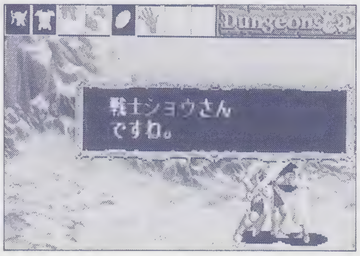
ネームエントリーは重要。

ネームを入れることによって、AからJまでの種類が用意されているわけだ。

このタイプの法則は、Aタイプは攻撃力が低くなっていて、防御力が高くなっていて、Fタイプは攻撃力が高く、防御力が低くなっているのだ。

Fタイプ以降のG、H、I、Jタイプは、Fタイプと同じなのであえて語ることはない。その他に、タイプによってもらえるアイテムが変わってくる。これは別のところで紹介しているのでそちらをみてほしい。

ファイターはどのタイプが一番良いかというと、Cタイプが攻撃力もそこそこで、防御力も高い。また、もらえるアイテムがヘルメットなので、お得だ。ヘルメットは絶対に壊れず、防御力もアップするので超安定のタイプといえるだろう。



タイプCはヘルメットがはいるので、良いタイプだ。

個人的にオススメするのがDタイプ。これはCタイプよりも攻撃力が少しだけ高くて、防御力は低い。

もらえるアイテムは、プロテクションリングだが、ヘルメットは道中でとれるし、なにによりも攻撃力が高いというのが魅力的だ。

どうせもともと防御力の高いファイターなので少しぐらい防御力が低くても、問題はないし、攻撃力が高いほうが敵を早く倒せるのでダメージをうける確率も減るというわけ。

さいわいDタイプにするにはファイターの2P側を選んで、ネームエントリーのときにスタートボタンを押せばOK。つまり初めから設定されているジャーレットという名前がDタイプなのだ。

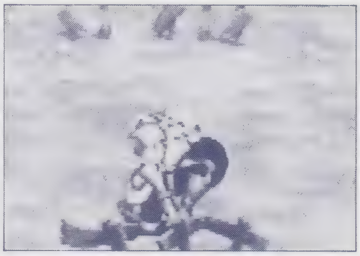
あくまで個人的なオススメタイプなのでどれを選ぶかはプレイヤーしだいだが、別のページのネーム表をみてもらえばわかるように、CタイプとDタイプでは、ちょうど攻撃力の数値がひとつ変わるので、紹介してた。

やはり男なら攻撃力重視でいくべきでしょう！

トリンタン村へ

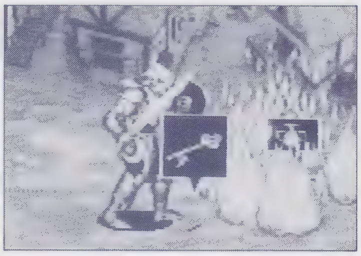
ネームエントリーが終わり、トリンタン村へゴブリン退治にいくわけだが、ここの道中で注意しておきたいことがある。

まずはステージ中盤にある隠れ金をしっかりとっておくことと、その先の宝箱についてだ。


ここは忘れずに取っておこう。

ここでは、ヒーリングポーションとイフリートボトルが確実にでる。あと一つアイテムがでるが、カギかマジックリングのどちらかになっている。

このとき、マジックリングなら問題はないが、カギが出た場合このカギをステージ4までもっていくために使わないように注意したい。


このカギは使わないようにする。

カギをとってから隠し部屋に入ってもカギは使わないようにしよう。

ゴブリンウォーマシン

ステージ2のボス、ゴブリン戦車と戦うわけだが、まず知らなくてはいけないのが、こちらの攻撃が当たって、敵の攻撃が当たらない場所があるということと、5回攻撃したら当たり判定が一瞬なくなるということの2点だ。

また、オイルを使うことが勝利への近道ということを覚えておいてほしい。

まず、ゴブリン戦車が右から出てきたら、写真の位置にいく。


この位置に行く。

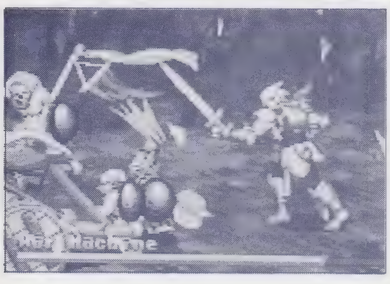
このラインが相手の攻撃が当たらず、こちらの攻撃が当たる位置なのでよく覚えておいてほしい。

この位置で5回斬ったらゴブリン戦車の後ろにまわり、戦車を押しているゴブリンをすべて倒す。すると戦車が止まるので、そこにオイルを一発投げてから剣で斬り付ける。

攻撃していると画面外からゴブリンが4匹やってきて戦車を押そうとするので、またオイルを投げつつ攻撃する。

うまくいけばこれだけで倒すことができるが、戦車が走りだしてしまったら、オイルで止めて攻撃するか、先ほどのラインで攻撃すれば問題なく倒すことができる。

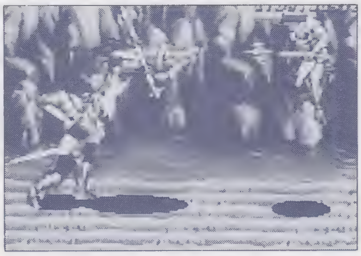

5回斬って、

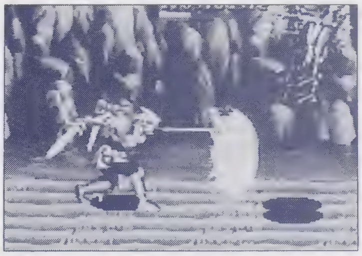

後ろにまわる。

多少のダメージはくらってもステージクリアのときに回復するので大丈夫だ。
　ゴブリン戦車は、あせらず落ち着いて戦えば楽勝だ。

激流・ベスピア川を下れ！

川を下るこのステージはルートに関してはマップのほうをみてもらうとして、このルートでは必ず1回敵と遭遇することになる。
　このときトログロダイトが出てくるわけだが、かなり手強い相手なのでダメージを受けないようにしたい。
　そこで、トログロダイトが2匹ジャンプして出てくるときに、剣を振って落としてしまうのだ。

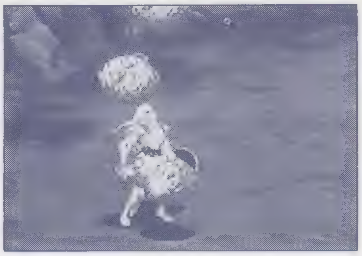

空中で斬ってから…、

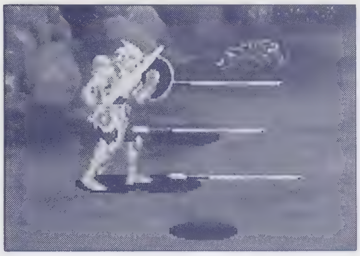

ダッシュ必殺技を出せば、2匹まとめて攻撃できる。

ジャンプしてくるときに当たり判定は存在するので、攻撃すれば当たるわけだ。
　片方のトログロダイトを空中で攻撃し、たたき落としたら、もう片方の相手に向かってダッシュ必殺技をすれば画面端に2匹まとめられるので倒すのが楽になる。
　あとは画面下から出てくる3匹のトログロダイトを同じ方法で倒せばダメージを受けることはないので覚えておいてほしい。

マンスコーピオン

川を下りきったところに待ち受けているのはマンスコーピオンだ。
　マンスコーピオンが出て来る前に注意したいことがある。

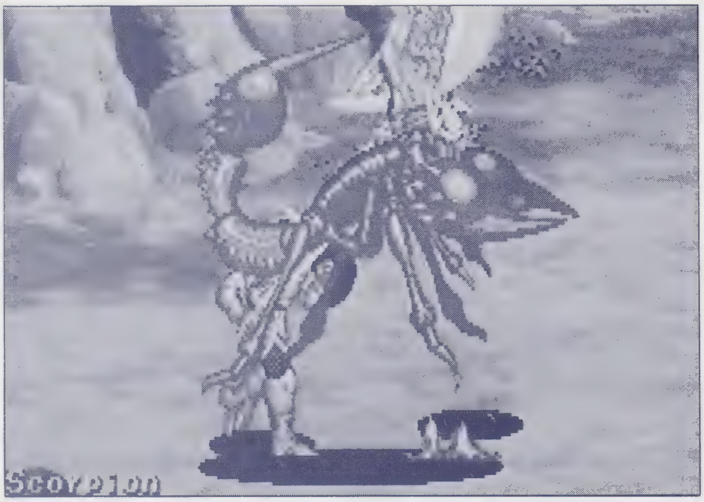

立ち止まると落石で、


後ろにさがると槍がくる。

ここは立ち止まると岩がふってきて、後ろに下がると槍が飛んでくるので、常に動きつつ後ろには下がらないように心がけること。
　さて、マンスコーピオンとの戦いだが、まず出現位置にオイルを置いて、相手をダウンさせることが大事だ。
　一度倒れたら、追い打ちをいれつつ攻撃ボタンを連打すると相手が起き上がると同時に再度攻撃が当たるのだ。
　このとき、トログロダイトとグールがでてくるので、自分の背中をとられないようダッシュ必殺技やスライディングを使って常にザコが前にくるような位置に立って、マンスコーピオンを攻撃する。


ザコに背後をとられないようにマンスコーピオンを攻撃する。

これを繰り返せば大体倒せるが、うまくいかなかった場合、注意することがある。
　まずはジャンプして着地に爆発をおこす攻撃をよくやってくるので、これは相手がジャンプしたらこっちもジャンプしつつ攻撃すればOK。
　他には鎌を飛ばしてくる攻撃は、しゃがんでいれば当たらないのでやり過ごすのが良い。またこのときに相手をダウンさせてしまうと鎌がでっぱなしになってしまうのでダウンさせないようにする。



相手がジャンプしたら…、



こっちもジャンプして攻撃する。

以上のことを注意して戦えば楽勝だ。

アーングモアの森・上空

ここは飛行船の上での戦闘になるが、ボスが2匹でてくる。ハーピーとテルアリンだが、別々に攻略していこう。

ハーピー

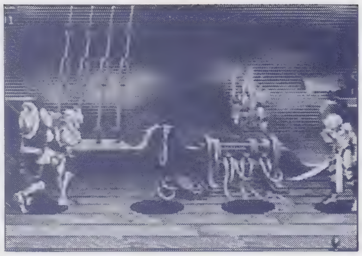
マンスコーピオンを倒すとショップに行くことができる。当然ここで体力の回復をするわけだが、ハーピー、テルアリン戦に備えて小道具を買っておきたい。
　買うものはダガー9本、オイル9個、ハンマー9個だ。これを買っておけばボス戦でかなり楽になる。

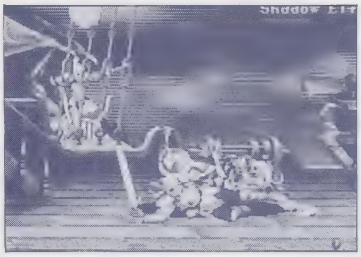


アイテムを買っておくのが重要。

　それではハーピー戦だが、初めにアイテムサークルをショップで買ったダガーにあわせておき、画面の一番左上で右向きに剣を振る。シャドーエルフが3匹でてくるが先ほどの場所で剣を振っていればOK。シャドーエルフが2匹死んだ所で後ろからワイバーンに乗ったシャドーエルフが出てくるので画面の右端までダッシュかスライディングをして敵のF・ボールをかわす。このとき画面右下の宝箱をス

テージ2で残しておいたカギを使ってあげるのを忘れてはいけない。もしステージ2で





この位置で剣を振りつつ、ダガーにあわせ、

ワイバーンがでてきたら、右端にダッシュかスライディング。

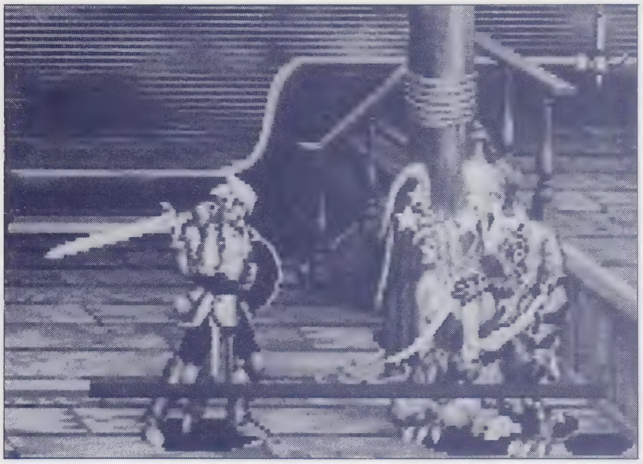
カギが出なかった場合は宝箱が邪魔になるので左側にどかしておこう。

F・ボールの攻撃をかわしたら再度、画面左上で剣を振り、シャドーエルフを倒して、シャドーエルフ（ワイバーン）の攻撃をかわす。右に逃げたところで、ハーピーが出現するので、着地したらワンテンポおいて、ダガーを9本一気に投げる。このときハーピーの目の前で当てるのがベストで、9本投げ終わったら剣で連続攻撃を入れるのだ。そのあとにすかさずハンマーにあわせ、追い打ちを入れつつハーピーが飛ぼうとしたらハンマーで落とし、ピヨっている所に剣で攻撃する。このときハンマーは2発ずつ投げるのがベストで、あせって一気に使わないようにしよう。

これを繰り返しているとシャドーエルフ（ワイバーン）がでてくるので、F・ボールを撃ってくる前にハンマーを投げてハーピーをピヨらせておき、F・ボールが来たらジャンプでよけるのがベストだ。



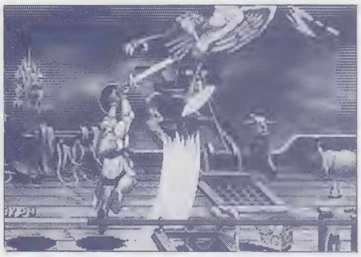
ダガーを９本投げたあと、



ハンマーにあわせて、ピヨらせつつ攻撃をいれるのがベスト。

うまくいったときはこれだけでOKだが、飛ばれてしまったときなどは、画面の右上に行けばハーピーの突進をくらわずハーピーが右下に止まるので、シャドーエルフをかたづけた後に、そこから右にダッシュジャンプ攻撃をすれば先ほどのパターンにもって行くことができるだろう。

また真上に飛んで羽ばたいてるときは、対空必殺技で落としてしまうのがいい。



飛んだら、対空必殺技で落とす。

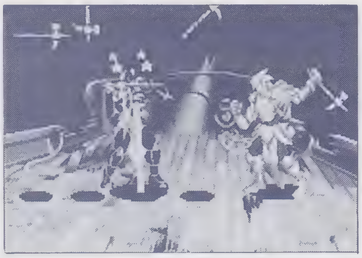
慣れるまで少しキビシイが、ダガーとハンマーを使えばかなり楽になるので試してほしい。

テルアリン

ハーピーとの戦いが終わってすぐに、テルアリンとの戦闘がまっている。

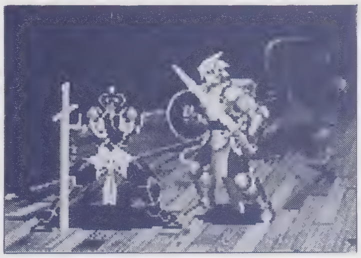
ここで、オイル9個とハンマーが何本残っているのかを確認しておきたい。

スケルトンを4匹倒したあとテルアリンが登場するが、でてきたときはスキがあり、こちらの攻撃が入るようになっているので、剣で連続攻撃を入れるか、ハンマーを残り全部うちこむ。このあとに、テルアリンとの軸をずらしながら連続攻撃をいれる。このとき、テルアリンとの距離が近いとダッシュ必殺技をくらってしまうので、テルアリンとの距離はなるべく離して戦うことが大事だ。



ハンマーが残っていれば、ハンマーを投げたあと連続攻撃。

何回か攻撃すると、テルアリンがアニメイトデッドを唱え、このときがチャンスで必ず連続攻撃を入れるようにしよう。



アニメイトデットのときは攻撃のチャンス！

テルアリンの体力ゲージがちょうど1本まで減ったら、ヘーストを唱えてくる。ここでヘーストを使われてしまったら、迷わずイフリートボトルを使おう。

また、ヘーストを使われる前にオイルを使って倒してしまう方法もある。

まずヘーストを使われる前にスケルトンをすべて倒しておく。そのときオイルにあわせておき、テルアリンをダウンさせる。そこで、追い打ちにいかずオイルを1個投げてから追い打ち。追い打ちをいれてテルアリンが燃えたらまたオイルを1個投げる。これを繰り返して、テルアリンの体力ゲージが半分を過ぎたら、クリアなのだ。



オイルを投げて……、



追い打ちを入れる。これを繰り返せばOK。

このとき調子にのって、もうクリアしているのにオイルでハメていると、時間ぎれで腐海にいかされるので、テル

アリンの体力ゲージは常に見ているように心がけよう。
慣れてしまえばオイルでハメてしまうほうが楽なので練習してみてほしい。

情報を求めて! アインスンの街!

テルアリンとの戦いが終わると、アインスンの街にいくか、腐海にいくか、どちらかの選択にせまられるが、ここではアインスンの街に行ったときの攻略をしていこうと思う。

アインスンの街は、お金がたくさん入るので、宝箱は必ず開けていきたい。

まずスタートした所からすぐ上の隠し部屋に入る。ここでヘルハウンドとノール(斧)が出てくるのでさくさく倒し、宝箱のカギは必ずとるようにする。

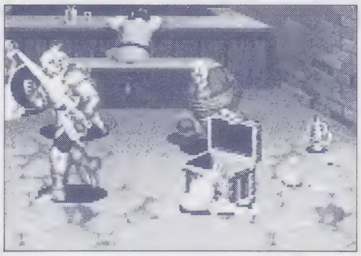
ここからさらに上の隠し部屋に入ると、住人が捕らえられているので助ける。

問題はここにある宝箱で、6個の宝箱がある。まず左の小さな宝箱を2つ開けるが、運が良ければここにカギがでることがある。その後カギは使わずに、開けられる所は全て開けたあと残るのは右にある鉄の宝箱2つだが、まず持ち上げてみて罠がかかっていればラッキー。もし罠がかかっていなかった場合、左の宝箱にカギが入っていれば一つだけカギを使って宝箱をあける。要するに、カギは必ず一つ残しておかなければいけないのだ。


ここは、基本的に後ろから持ち上げる。

一通り宝箱を開けたら、ヒーリングポーションをとって外にでる。

しばらく進むともう一つ隠し部屋があり、そこに入るとノール(斧)がいるがこれを倒し、一つ残しておいたカギを使って宝箱を開ける。この宝箱は金がかなり入っているので必ず開けたい。


2つ目の隠し部屋の宝箱は必ず開けるようにしたい。

オーガマスターブラザーズ

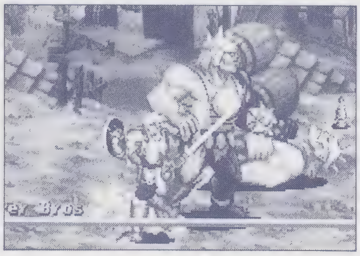
2つ目の隠し部屋を出ると、オーガマスターブラザーズとの戦いが始まる。最初は1匹しかいないので、ガードしてからの攻撃だけで楽にダメージをあたえることができる。

しばらくダメージをあたえると、もう1匹のオーガ(兄)が登場する。2匹のオーガを相手にすることになるが、ここは最初からいるオーガ(弟)のほうを先に倒すことが重要だ。弟を倒してしまえばあとはガードしてからの攻撃を繰り返せばOK。

ここで注意したいのが、兄のほうは攻撃するときにガードされやすいので、相手にガードされたら、すぐにこちらもガードできるように心がけたい。


ガードしてから、


攻撃すれば安定。

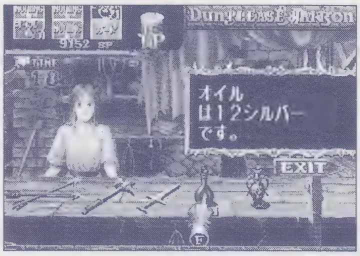

オーガ(兄)は、ダッシュを誘うのがいい。

また、相手との距離を離せば、ダッシュして近寄ってくるので、ガード後に攻撃する方法もある。

オーガマスターブラザースとの戦いは、長期戦になるのであせらずにしっかりガードしてから攻撃するようにしよう。

攻防!! 大樹の大要塞

オーガマスターブラザースを倒したら、ショップへいくことができる。ここで体力回復のあとにオイルを9個買っておきたい。このオイルは、D・ビーストにつかうためだ。



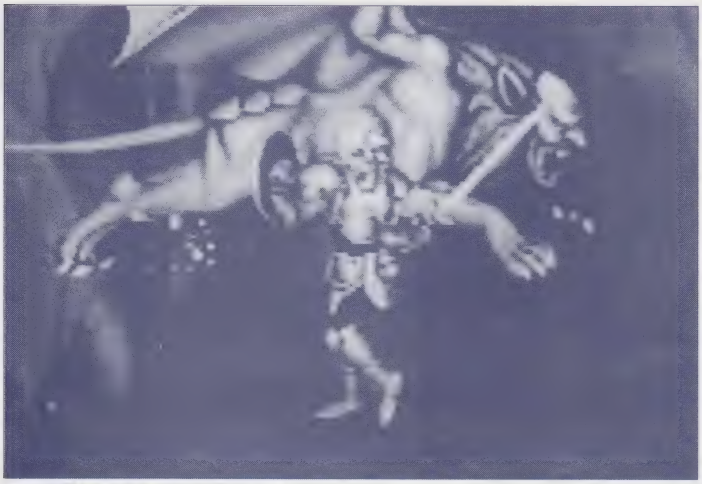
ここでオイルは9個買っておく

マンティコア

スタートしてすぐにマンティコアとの戦いになるが、こいつは弱いので落ち着いて倒したい。

倒し方は、とにかく連続攻撃を入れれば良い。たまにマンティコアがガードしてきて、そのあと突進してくるので、そのときだけこちらもガードして、また連続攻撃をすれば楽勝だ。

右上の宝箱6A01は開けてなくても良い。またマンティコアの皮を落


とっさに盾をかまえる。あとは連打でOK。


ガードされたときは、

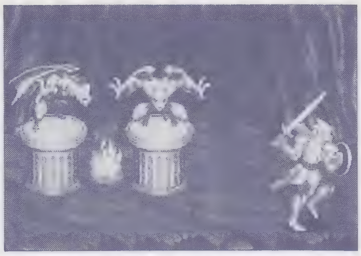
とすが、これは後々邪魔になるのでとらないようにしよう。

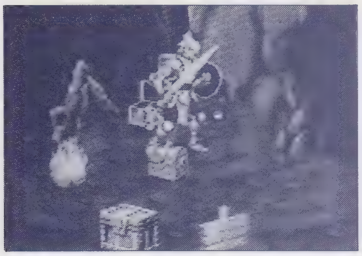
大樹要塞の道中

要塞の中に入ると、宝箱が2つあるが、上の宝箱は運が良ければCSWリングが出ることがあるので、開けるときは気合を入れよう(冗談)。

このステージは炎のトラップがたくさんあるので、注意したい。

道中はとくに語ることはないが。途中でガーゴイルが出てくるところがあるので、これは走るか、スライディングをしてやりすごそう。


ガーゴイルはダッシュで逃げよう。

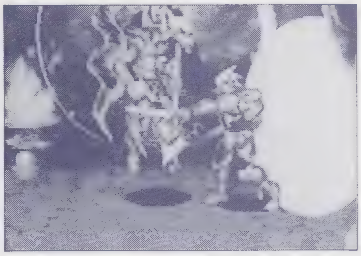

ここの宝箱は上から開ける。

最後に宝箱が3つ並んで置いてあるが、これは上から順番に開けていくことが大事で、先に下を開けてしまうと上の宝箱が取れなくなってしまうので注意したい。ここで、L・ボルトリングを5個ぐらいもっていることが必要。後々重要になるので、L・ボルトリングは使わないようにする。

リッチ・デイモス

デイモスと戦うときは基本的にアイテムは使わないが、イフリートボトルか、ジンサモニングリングに合わせておけば確実だ。

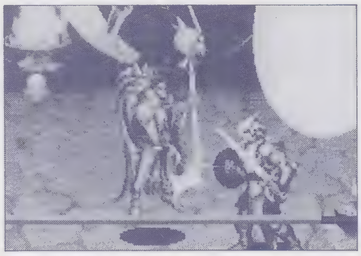
デモが終わり、戦闘が始まるが、その前に左の宝箱を開けて、ヘーストポーションを取る。デイモスが出現したら、真横に立って、デイモスを斬り、画面端までもっていく。

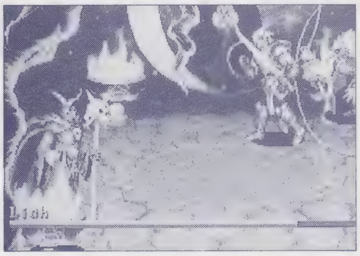

ヘーストポーションを取って、横で剣を振りまくる。

デイモスを画面端まで追い詰めたら、ひたすら斬りまくる。このとき、あまりデイモスに近寄ると、危険なので剣がぎりぎり当たるぐらいの位置で攻撃する。デイモスに触れてしまうとマヒしてしまい、さらにダメージを受けてしまうので、注意したい。

ある程度ダメージをあたえると、デイモスがアニメイトデッドを唱える。このとき自分はダウンしてしまうが、ダメージは受けないので安心してほしい。

このあとの戦法は、上下におおきく動きながら攻撃するだけで良い。この場合、攻撃するときに2回から3回ぐらい斬ったら動くようにするのがポイント。4回攻撃してしまうと反撃されやすいのだ。

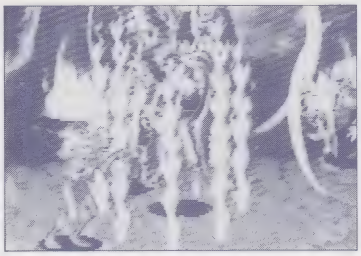

2、3回斬って、


縦に大きく動く。

また、グールが邪魔だが、上下におおきく動きながらかわせばあまりくらうことはない。それでも心配ならグールを倒してしまおう。

上下に動くときに注意したいのが、デイモスと縦軸を合わせないことだ。デイモスは縦軸があっているとダァーという発声とともにファイヤーウォールを使ってくるので、非常に危険なのだ。もしレジストファイヤーリングをもっていたら、この攻撃はくらわないので、気にせずに攻撃してもいいだろう。

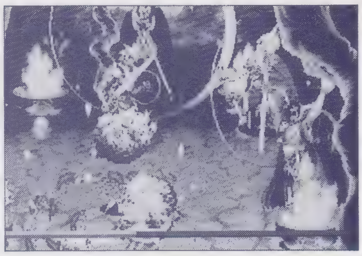

縦軸をあわせてしまうと…、


ダァーと、ファイヤーウォールをくらってしまう。

攻撃を続け、相手の体力ゲージが1本の残り半分ぐらいになったとき、デイモスはメテオスウォームを使ってくるが、これは画面の一番上か、一番下にいれば絶対にダメージを受けることはないので、安全だ。このときにグールがいたら、倒しておくのがいいだろう。

あとは上下に動きながら攻撃するだけで楽勝だ。

デイモスの攻撃は、他にもF・ボールとL・ボルト、また杖で殴るというものがあるが、魔法を使ってきたときには、上下に動いてかわし、攻撃すればOK。杖で攻撃してきたときは、軸をずらしていれば問題はない。


メテオストームは画面上か下が安全地帯だ。

デイモス戦は軸に気をつけて戦えば楽に倒すことができる。もしダメージを受けてしまったら、イフリートボトルを使い、立て直そう。

魔獣が住む森

デイモスを倒すと、シンによって飛ばされるのが、ここ魔獣の住む森だ。

ここには、D・ビーストがいるが、戦うまえに道具のおさらいをしておきたい。

まず、ゴブリンがすわっているところに金が落ちているのでスライディングを使って一気に取ってしまう。このゴブリンをサクサク倒したあと、宝箱7A01を開けるわけだが、ここに入っている大オイルを必ずとっておくこと。今までの道のりで大オイルを一つ取っているはずなので、ここの大オイルとあわせて二つになるわけだ。

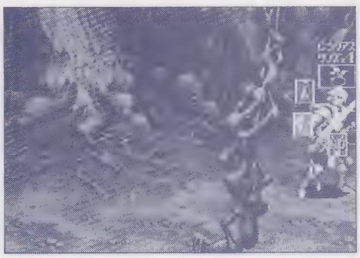
一通りのモンスターを倒し、宝箱を開ければ、D・ビーストの登場だ。


大オイルは必ず取ろう。

ディスプレッサービースト

ここで使うアイテムは大オイル2個とオイル9個だ。

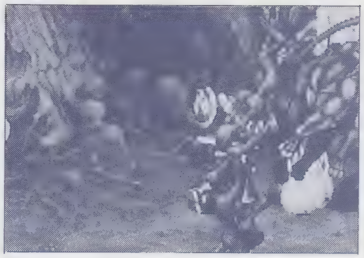
初めに、画面の右端で待つ。D・ビーストが出現すると自分に後ろをみせながら登場し、分裂するので影をよくみて、影のあるほうを攻撃する。


この位置でD・ビーストを待つ。

一度倒したら、すかさず大オイルで追い打ちをいれ、なくなったらオイルに切り替える。ここで注意したいのが、D・ビーストの起き上がりに攻撃を重ねないことが大切で、もし起き上がりに攻撃を重ねると、かみつかれる。

まずは距離をとることが大事だ。D・ビーストの特徴と

して、距離をとると、大ジャンプしてくるというものがあり、これを利用して着地のスキに、攻撃をあたえるというものだ。この方法でD・ビーストを倒したら、テルアリンのときと同じようにオイルでハメてしまうのだ。ここで、

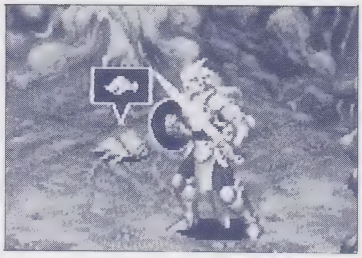


D・ビーストもオイルでハメよう。

まわりのゴブリンが気になるが、背後をとられたときなどは、スライディングを使ってゴブリンに背後をとられないようにオイルでハメればOK。

オイルを使い切ってもD・ビーストは死なないのであとは先ほどの大ジャンプさせる方法でダメージをあたえていけば良い。

D・ビーストは重要アイテムであるD・ビーストの皮を落とすが、通常攻撃ばかりで



D・ビーストの皮は超重要。

はなかなか落とさないので、ダッシュ必殺技だけでダメージをあたえるようにすれば、落としやすい。

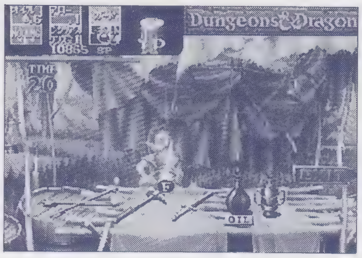
D・ビーストの皮をどうしても手に入れたい場合は、ダッシュ必殺技でダメージをあたえ、皮を落としてからオイルでハメるのがいいだろう。

ノームの村を助けろ

D・ビーストを倒すとノームがやってきて、村を襲うキメラを退治してほしいといわれ、シンを追うか、ノームの村を助けるかの選択にせまられる。ここでは、ノームの村へいくことにしてみた。

ステージが始まる前に、ショップで買わなければならないのが大オイルだ。これはキメラ戦ではかかせない道具なので忘れずに買っておくこと。大オイルは道中で3個は確実に手に入るので、買うのは6個でOKだ。もしも、余裕があるのならば、シルバーダガーを買っておくのもいい。

ここで忘れてはいけないのが、D・ビーストの皮をD・クロークに変えてもらうことだ。D・ビーストの皮をもっていても、D・クロークに変えてもらわなくては意味がな



話しかけてD・ビーストの皮を、D・クロークに変えてもらおう。

いので、必ずショップの主人に話しかけること。

ショップでの買い物をすませたら、ステージの始まりだ。まずは、ゴブリン、スケルトン、ノール（斧）がごそっとでてくるので、サクっと倒す。ここは、宝箱が全部で4つあるのですべて開けて中身のアイテムを取っておこう。

アイテムを取ってから次へ進むと橋の上でノール（斧）と戦うことになる。途中で、ノール（弓）がでてくるが、D・クロークをもっていれば、敵の飛び道具をくらうことはないので安心して戦える。

橋の上での戦いが終わると、崖の下に降りて、トログロダイトと戦うことになる。このとき重要なのが、画面左下にある宝箱8G01である。この中にはレジストファイヤーリングが入っているが、このアイテムはダメージをくらうと壊れてしまうので、戦いが終わってから取るようにしたい。

その後、宝箱を開け、グールを倒すとキメラとの戦いだが、グールとの戦闘はレジストファイヤーリングが壊れる恐れがあるので、相手が逃げるまで、こちらも逃げているのも良い。

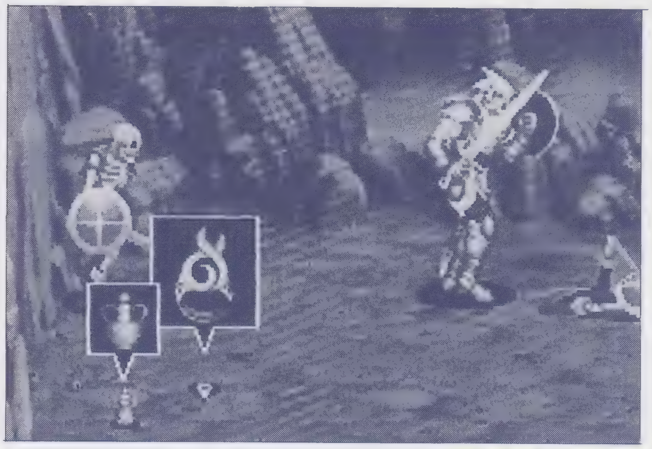
キメラ

ここのボスは、ショップで買っておいた大オイルだけで倒すことが可能だ。

まずは、大オイルに合わせ、キメラが出現したら、後ろから斬りつけ、3回斬ったらダッシュ必殺技を使う。するとキメラがダウンするので、そこへ大オイルを追い打ちとして全弾たたきこむのだ。

これでキメラを倒すことができるが、たまに少しだけ相手の体力が残るので、追い打ちなりの攻撃ですぐに倒せるだろう。

それでも不安な人は、最初にシルバーダガーを全弾撃ち



これは、敵を倒してから取る。



3回斬ってからのタッシュ必殺技のあとに、



大オイルを全部たたきこめ！

込んだあとに、大オイルで追い打ちをすれば間違いなくキメラを倒すことができる。

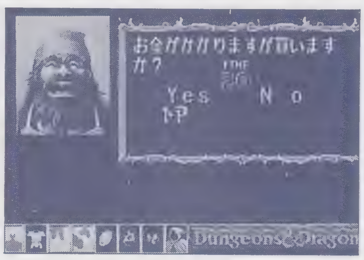
精霊・ラファエルの洞窟の異変

キメラを倒し村を救うと、ノームの村へ招待される。このとき薬を買わされるが、実は金はかからないので、迷わずに買っておく。すると自分が小さくなり、ノームの村へいけるわけだ。

ここでは右の家に入って、ショップの情報を聞いてからでないとショップには入れないので注意しよう。

ショップに入ったら気付くが、ここではマジックリングが買えるのだ。

ここにくるまでに金が1万



この薬は絶対買っておけ！

はこえているはず。ここは伝説の剣を取るために、CSWリングを必ず9個買っておく。他にはC・ライトリングを4個は買っておきたい。これは後々必要になるので忘れずに買っておくこと。



CSWリングとC・ライトリングを買っておけばOK。

このショップで買うものは以上だが、金があまったら、C・ライトリングを4個以上買っておくのがいい。

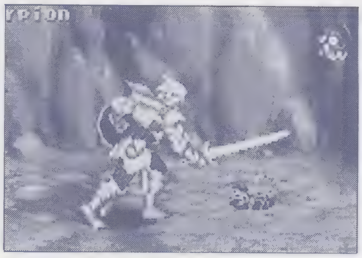
ここのショップを出ると普通のショップになり、ここでは体力を回復させる以外は何もしなくていい。

伝説の剣

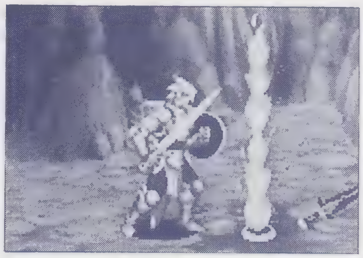
ショップを出ると、ラファエルの洞窟を落下していくことになる。

キャラ別攻略/ファイター

二十七階にある隠し部屋に入ると、G・スコーピオンが3匹いて、目の前に炎の壁があるが、レジストファイヤーリングをもっていれば、炎に関係なくG・スコーピオンをたおせる。一番上のG・スコーピオンを倒すと、上からヘルハウンドが3匹落ちてくるので、ダメージを受けないように倒してしまう。ヘルハウンドを倒して右にいくと、またヘルハウンドが2匹降りてくるのでこれをたおす。


こいつが、起爆装置だ。

ここで宝箱8－01があるが、これをあけると、中に呪いの剣1が入っている。これこそが、伝説の剣になるアイテムなのだが、ここではとりあえず取っておくだけにする。


これが、伝説の剣になる。このときは、まだ呪われた剣だ。

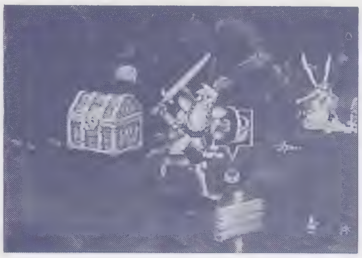
レッドドラゴン

隠し部屋を出て、今度は五十階の隠し部屋に入る。

ここはレッドドラゴンが住む所。倒さなくてもいいのだが、あえて倒してすすむことにする。

道中はレッドドラゴンの質問を受けるまでに、宝箱が3つあるので、これを全部あけてしまう。

レッドドラゴンの質問を答えたあと、『では、死ね！』といわれたら、右に走らないと、レッドドラゴンのブレスをくらってしまうので気をつける。


このとき、レバーは右に入れておく。

ここには宝箱が3つあるが、真ん中以外はすべて開けて、アイテムをとる。ちなみに、真ん中の宝箱は、バスタードソードが入っているが、これは取る必要がないので、無視する。

さて、いよいよレッドドラゴンとの対決だが、レッドドラゴンの攻撃を考えてみよう。

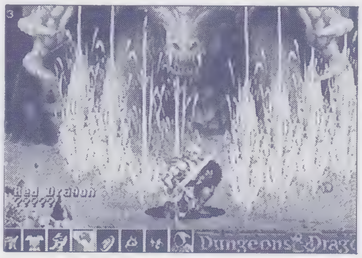
- ●かみつき
- ●爪（ひっかき）
- ●手から出す火柱
- ●上から降ってくる岩
- ●ブレス

この5つの攻撃がレッドドラゴンの攻撃だ。



レッドドラゴンと戦う前は、持ち物を確認しておこう。

ここでもし、レジストファイヤーリングを持っていれば、手から出す火柱は、よける必要がないので、かなり楽になる。



レジストファイヤーリングを持っていれば、火柱は当たらない。

まずは、かみつきだが、画面の一番下の位置でしゃがんでいれば食われずにすむので覚えておいてほしい。

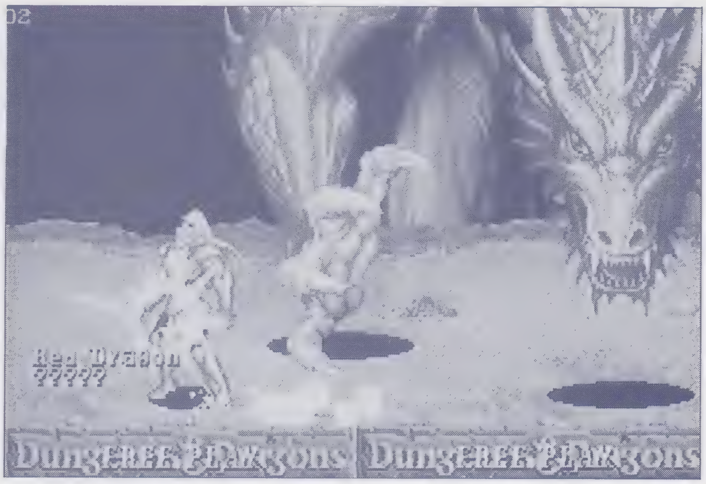
次に爪だが、これは、ひっかきに来たときに、レッドドラゴンの顔よりも爪側に行くとダメージをくらってしまうのだ。ひっかきに来たときは、常にレッドドラゴンの顔のほうに動くようにすることが大事だ。


画面下でしゃがんでいれば、かみつきはくらわない。

手から出してくる火柱は、先ほどもいったように、レジストファイヤーリングをもっていればくらうことはないが、もし持っていないときは、手から火柱がきた瞬間に上に軸

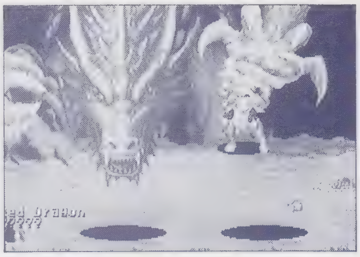


このときは、爪をくらわない、わかるかな？



このときは、爪をくらうが、

をずらして左右どちらかに逃げるようにすればOKだ。



上に逃げて、



左右のどちらかにダッシュする。

上から降ってくる岩は、レッドドラゴンが飛び上がったら岩が降ってくる。飛び上がったときに、スペースの空いているほうへダッシュすれ



やばいときは、アイテムで緊急回避するのを、忘れずに。

ばOK。このとき、どうしてもよけられない場合は、マジックリングなどを使えば緊急回避になる。

ある程度ダメージをあたえると特殊な攻撃をしかけてくる。それがブレスだ。

レッドドラゴンは1日に3回しかブレスを吐くことはできない、という設定がある。そのため、すでに戦う前に1回ブレスを吐いているので、実際に戦うときは、2回しか吐いてこない。ブレスの種類は3種類あり、正面から吐くものと、左右から吐くものと、画面奥から吐くものだ。

正面からのブレスは一番やっかいで、息を吸い込むときは、自分の自由がほとんどきかなくなるのだ。よけるには、左右どちらかにダッシュして逃げればいいが、ダッシュのグラフィックを確認することが重要だ。あせらずに、落ち着いてダッシュすれば問題はないだろう。



このときは、落ち着いてダッシュで逃げろ。

左右からの場合は、難しくはないが、吸い込まれる方向にダッシュすればいい。吸い込まれるので逆らいたくなるが、ここは吸い込まれるままにまかせておけばいいのだ。

奥からのブレスは、画面の左右にある、岩の手前に隠れれ



左右のブレスは吸い込まれるままに、移動すれば良い。

ば大丈夫。この攻撃は楽によけられるので、ラッキーだ。



奥のブレスは、この岩陰に隠れればOK。

これらのすべてをあわせた攻撃がレッドドラゴンの攻撃方法で、これを避けながら、攻撃することになる。攻撃をあたえる場所としては、上から岩が降ってきたのをよけたあとがチャンス。

この方法は、画面の一番下で戦うことが条件となる。

レッドドラゴンは、戦闘中にドラゴンの角をおとすことがある。これはショップでドラゴンスレーヤーに変えてくれるのだが、ドラゴンの角を取ると、D・クロークを落としてしまうので、どうしても取りたいとき以外は無視するのがいいだろう。

余裕があれば、レッドドラゴンを倒すまえに、呪いの剣に持ち変えて、イフリートボトルで倒したあとに、呪いの剣を振っておきたい。これは、呪いを解くために大切なことなので、覚えておいてほしい。

レッドドラゴンを倒すには、慣れるのが一番なので、何度も練習しよう。



余裕があれば、呪いの剣を持ち、イフリートボトルで倒して、



呪いの剣を振っておきたい。

灼熱・溶岩界

レッドドラゴンとの死闘に決着がついたあとに、ショップにいって体力を回復すると、ここルートの選択があるが、ここは溶岩界に行くことにする。ここで、まず伝説の剣を取るために、呪いの剣を振りまくるのだ。このときは、CSWリングを残り3個ぐらいになるまで、回復させながら剣を振る。

呪いを解くには、ひたすら剣を振るしかないが、どれくらい振れば呪いが解けるのかというと、55回前後で呪いは解ける。

レッドドラゴンの所で振っていれば、ここで、30回ぐらいは振っているはずだ。

CSWリングが心細くなってきたら、とりあえずノーマルソードにもちかえて先を急ぐことにする。



ここで、CSWリングが3個になるまで、呪いの剣を振る。

少し進むと、宝箱9A01があり、ここには氷の剣が入っているので、必ずとっておく。氷の剣を取ったら、すぐに持ちかえて、次の宝箱9A02のある場所へ行く。ここでゴブリンとヘルハウンドがでてくるので、ダメージを受けないよう慎重に倒す。

ここの宝箱にはCSWリングと、スーパーヒーリングポーションが入っているので、すぐには取らずに、呪いの剣を少し振ってから取るようにしたい。



ここは回復アイテムが出るので、呪いの剣を振ってから取る。

呪いの剣を振ったら、また氷の剣に持ちかえて、フレイムサラマンダーとの対決だ。

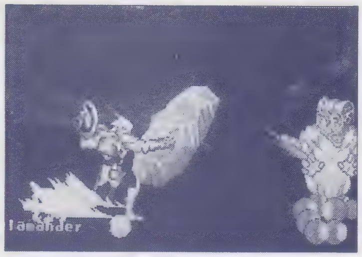
フレイムサラマンダー

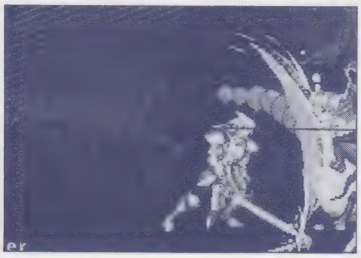
このボスは氷の剣を持っていれば非常に簡単で、まずダッシュ必殺技を使って、相手をダウンさせたら、画面端で剣を振れば相手は起き上がれずにハマってしまうのだ。

これだけで倒せるのだが、ここで自分の持っているアイテムを見直してみると、ノーマルソード、呪いの剣1、ガード(盾)、CSWリング、L・ボルト、C・ライトリングをもっている。氷の剣は、装備しているのでサークル内にはこれだけのアイテムがあるはずだ。

次のステージで大オイルを買いたいが、このままでは持ち物がいっぱいなので買えない。そこで、サラマンダーを倒せるギリギリの所でノーマルソードに持ち変えて倒せば、次のショップで氷の剣を売ることができるわけだ。

もしも余裕があれば、宝箱をあけて、呪いの剣を振りつつ、ノーマルソードに持ち変えて倒すようにしたい。


ダッシュ必殺技でダウンさせたあとに、


画面端で氷の剣を振っていればハマる。


最後はノーマルソードに持ち変えて倒すのが理想。

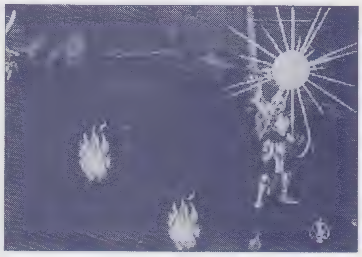
浮遊城-侵入-

多くの隠し部屋があるこのステージは入る所と、入らない所を見極めることが大事だ。まず、スタートして宝箱を取り、初めの隠し部屋10-Cには、宝箱が2つあり、L・ボルトリングが手に入るので、取っておく。敵はグールとスケルトンがでてくるが、戦わずに部屋を出てしまうのがいいだろう。


ここの、L・ボルトリングは取っておこう。

右奥の隠し部屋は後回しにして先に、石像を移動させて入れる所に入る。ここに入るとまた同じような所にでて、3つの隠し部屋があるが、1人用では真ん中の部屋に普通は入ることができない。また左の部屋は特に入る必要はないだろう。残る右側の部屋はスーパーヒーリングポーションがあるので必ず入る。ここで、ポーションを取る前に、呪いの剣を振れば、ちょうど50回ぐらいになるはずで、呪いを解くことができる。もし呪いが解けなくてもCSWリングを使って呪いが解けるまで振り続ければ、必ず呪いは解ける。

これで、伝説の剣が取れるというわけだ。この剣の威力は絶大なので、この先の道中がかなり楽になるだろう。


ここの回復アイテムで、呪いの剣は伝説の剣にする。

伝説の剣を取ったら、部屋を出て右の出口を使うとさっきの場所にでる。そしたら最初の隠し部屋に入ってアイテムをとって、さっさと出てしまおう。

浮遊城-決戦Ⅰ-(テルアリン)

2回目の対決となるテルアリンだが、倒す方法は大オイルでOK。

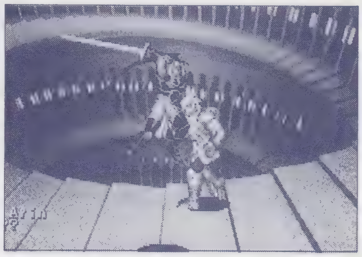
やり方はキメラと同じだが、最初にダウンさせる攻撃は、軸をずらして剣を振っていればまず間違いはないだろう。

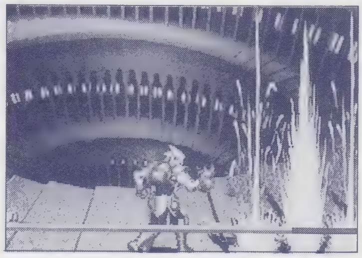
それでも気にいらない場合は、テルアリンとの距離を離すと大ジャンプ攻撃をしてくるので、このとき裏に回って背後から攻撃するのが確実。その後、大オイルでハメれば、楽勝だ。もし倒せなくても伝説の剣であれば5、6回斬れば間違いなく倒すことができる。

浮遊城-決戦Ⅱ-

テルアリンとの戦いが終わると、すぐに次のステージがはじまる。

ここのステージはせまいが、やることはしっかりあるので、紹介していこう。


距離を離すと、大ジャンプしてくるので、これを誘う。


仕上げは大オイル。

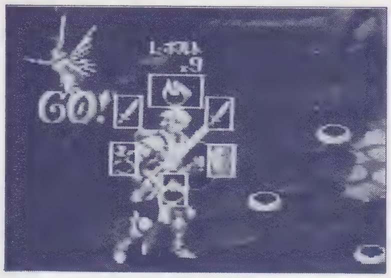
まず、画面上のヘルハウンドを倒すと、下からコボルトがでてくるので、さっさと倒す。ここで、ガーゴイルがでてくるが、伝説の剣であれば、2回斬れば倒せる。ガーゴイルは、近くに寄れば動きだし、自分の方向に向かってくるので、誘導しつつうまく攻撃しよう。

2匹いるガーゴイルを倒したら、隠し部屋に入る。ここには、つり天井があるが画面の下から宝箱に向かって歩いていけばダメージを受けることはない。中身の、CSWリングと金を取ったら部屋を出てしまおう。


伝説の剣ならば、ガーゴイルは斬れる。

先に進むと、つり天井のトラップがあるが、これに注意して金とカギとヒーリングポーションをとる。シャドーエルフが出てくるところに窓のようなものがあるので、ここに入る。ここは、レバーを上に入れるだけで入れるので、ジャンプしなくても良い。

この隠し部屋の宝箱の中身はトゥーハンデットソードなので、伝説の剣があれば無理にとる必要はない。この部屋を出る前に、L・ボルトリングに必ずあわせておくことが重要だ。

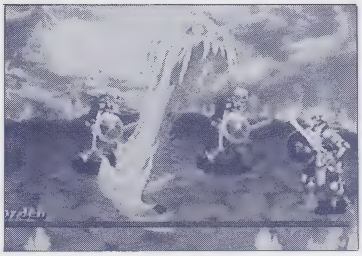


ここで、L・ボルトリングに合わせておくのが良い。

浮遊城－闘技場I－（エザーホーデン）

四天王の二人目が、このエザーホーデン。ファイターで戦うときは、L・ボルトリングが超重要で、L・ボルトリングだけを使って倒すことができるのだ。

エザーホーデンはL・ボルトに弱く、L・ボルトリングが良くきくのだ。しかもファイターがL・ボルトリングを使うと、ダメージを2度与えるので、大ダメージをあたえることができる。このときロッド・オブ・Lと、イヤリングをもっていればさらによい。このとき注意したいのが、L・ボルトリングを連発してしまうと、エザーホーデンの当たり判定がないときL・ボルトがでてしまうので、エザーホーデンが動き始めたら、一発ずつ使うように心がけよう。

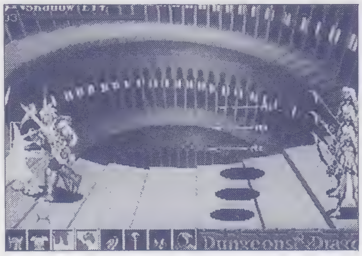


口を開けた瞬間は、L・ボルトリングが当たらないので注意。

うまくいけば、5発で倒すことができるので楽勝だ。

浮遊城－決戦II－

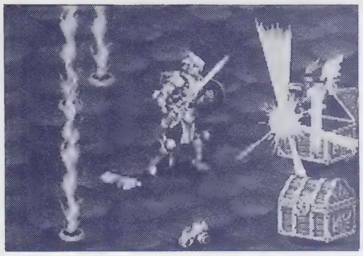
螺旋階段を永遠に昇っていくこのステージは、シャドーエルフ各種と、ヘルハウンド、ゴブリンの構成で攻めてくる。途中で注意したいのが、シャドーエルフ（弓）がでてくるところで、もしもD・クロークをもっていないときは、すぐに反応して、しゃがむかガードするようにしておきたい。螺旋階段を昇りきると、ひらけた場所にでる。



シャドーエルフの弓は注意したい。

ここは、すぐに下に行くと、宝箱が2つおいてあるが、取りにいこうとすると、上からつり天井が降りてくる。宝箱は無視していいだろう。途中、矢がふってくるトラップがあるので、注意して進む。すると、ガーゴイルが4匹いるが、1匹ずつ誘導し、剣で倒してしまおう。

中央に部屋があり、ここへ入ると、ホーリーシールドが入っている宝箱があるので、これを取ったあとに下のほうに移動する。



この宝箱はすべて剣で開けよう。

ここにまたガーゴイルが3匹いるので、これを倒し、その下にある4つの宝箱をそれぞれあけて、アイテムを入手する。

アイテムを取り終わったら部屋を出て、右に移動すると、つり天井と矢のトラップがあるのでこれをかわし、スーパーヒーリングポーションと宝箱XM03があるところにたどりつく。当然、宝箱を開けるのだが、ここで宝箱を開けたら、左側の入れなかった部屋が入れるようになる。

左側の2つの隠し部屋は、イフリートボトルとジンサモニングリングがあるので、持ち物に余裕があれば取っておきたい。

浮遊城－闘技場II－（ダークウォーリアII）

ここのボスは四天王最強といわれるダークウォーリアIIだ。

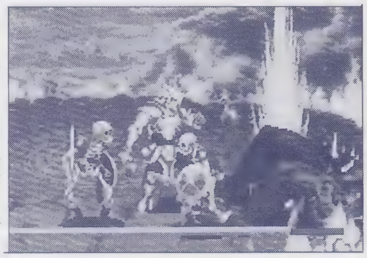
ここで用意しておきたいアイテムは、やはり大オイルで、エザーホーデン戦のときに残ったL・ボルトリングもあればベスト。

まずは開幕に、斬りにいくか、L・ボルトリングを使う。ここは、とにかくダークウォーリアIIをダウンさせることが重要なのだ。

ダークウォーリアIIがダウンしたら、すかさず大オイルで追い打ちを入れる。

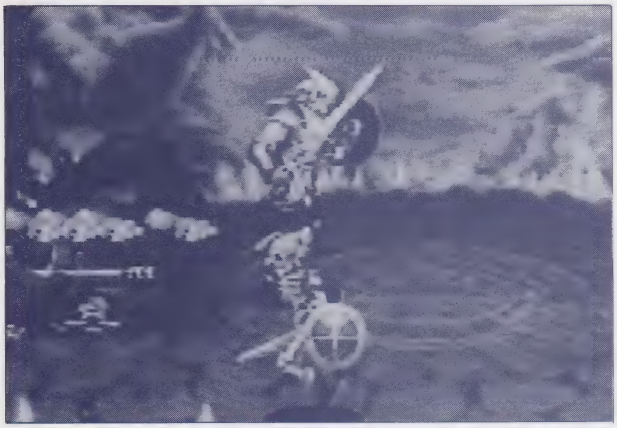
うまく行けば、この時点でダークウォーリアIIを倒すことができるが、もしも大オイルがうまく当たらなかったりしたときには、自力で戦わなくてはならない。

伝説の剣を持っていれば多少ダメージをくらってもごり押しできるが、とりあえずL・ボルトリングや、イフリートボトルがあれば使っておき、ダウンしたら追い打ちをいれるようにして、なるべくダークウォーリアIIの体力を奪っておこう。



とにかくダウンさせて、大オイルをきめたい。

このとき、ダークウォーリアIIはヘーストがかかっていて、動きが非常に速いので、あせらずに戦うことが大事だ。もし余裕があればダークウォーリアIIを倒すときに、サークルをC・ライトリングに変えておきたい。



余裕があれば、サークルをC・ライトリングに合わせたい。

これは、次で戦うことになるナグパ戦において、非常に重要なことなのだ。

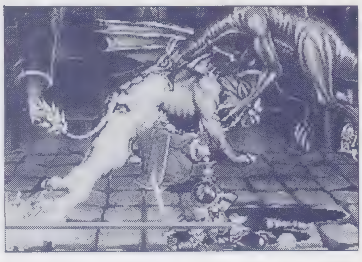
浮遊城－最上階の扉へ－（ナグパ）

四天王最後の敵ナグパの登場だ。

ここの敵は、ナグパだけではなく、他にブラックドラゴンと、マンティコアがいるので非常にやっかいだ。

そこで、C・ライトリングが必要になってくるのだ。

ダークウォーリアIIとの戦いで、最後にC・ライトリングにあわせていれば戦闘が始まる直後に使ってブラックドラゴンのブレスを消しつつ、相手をピヨらせるのが良い方法なのだが、もしもC・ライトリングにあってなかった場合は、始まった直後に右へスライディングして、ブラックドラゴンのブレスをかわして、そのあいだにC・ライトリングへかえて、使うようにすれば良い。



スライディングで右に移動する。

C・ライトリングを使って相手をピヨらせるときは、相手のほうに向きながら使わないと、きかないので注意したい。あとは近寄って攻撃すれば何の問題なく倒せるだろう。もし余裕があれば、宝箱を空けてからクリアするのもいい。



C・ライトリングを使うときは相手の方向に向くことが大事だ。

浮遊城－最上階の扉へ－

いよいよ、最後の相手シンとの戦いだ。

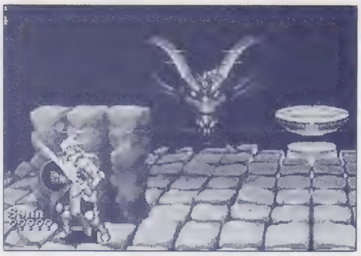
攻略方法は、そんなに難しくなく、動きと攻撃方法は、レッドドラゴンとほとんど同じなので、レッドドラゴンを倒してきた人はあまり苦にならないだろう。

レッドドラゴンと違う所は、手から出す火柱が炎になるこ

キャラ別攻略/ファイター

と、上から落ちてくる岩が、火の玉に変わるぐらいだ。

他に奥からブレスを吐いてくるときは、左右にある色の違う床を踏んで、壁を出現させて、そのかげに隠れれば防ぐことができる。



奥のブレスのときは、これで避けよう。

それぞれ、攻撃の避け方はレッドドラゴンと同じだが、手から火の玉を出すときは軸をずらしてよけるのではなく、ジャンプしてよけるようにすれば良い。

レッドドラゴンのステージにくらべて、ここのステージは少しせまいので、落ちてくる火の玉をくらいそうになったときは、CSWリングなどを使って緊急回避することも大事だ。

ここにくるまでに、もしレジストファイヤーリングをもっていれば、手から出す火の玉と、上から落ちてくる火の玉はよけなくてもダメージを受けないので、戦いが非常に楽になる。

以上のことをふまえて戦えば、1コインクリアも間違いないだろう。

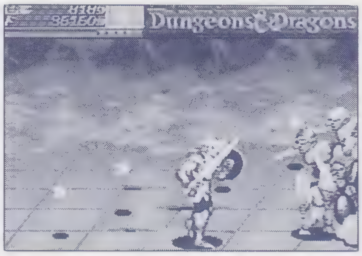
今回は、伝説の剣を取っての攻略となったが、道中とボスの戦いは、伝説の剣を取らなかった場合でも同じなので、問題はないはずだ。

重戦車・シャガーノート（別ルートその1）

ゴブリン戦車を倒したあとの分岐で、こちらのルートを選んだ場合ダークウォーリアと戦うことになる。

ダークウォーリアは非常に強いのであまりこちらのルートにくることはオススメできないが、もしきてしまったときの攻略を紹介してみよう。

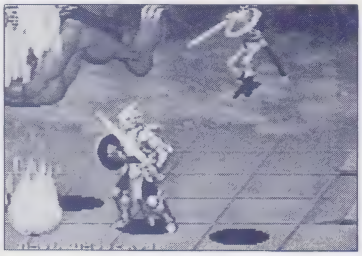
ここで出てくるモンスターは、ヘルハウンド、ゴブリン、ノールの3種類だが、途中で左右から飛び道具を撃ってくる相手には気をくばるようにしたい。



飛び道具を売ってくる相手はよく覚えておこう。

ダークウォーリア

ここにくるまでに、はじめから持っているダガー、ハンマーとオイルが重要になる。開幕に、後ろからダガー+連続攻撃を入れたあとに、もう一度自力で連続攻撃を2セットいれる。2回目の連続攻撃をあたえてダウンさせたら、オイルを使ってハメる。この時点で、ダークウォーリアの動きがはやくなるので、ハンマーを1本ずつ使ってピヨらせて、連続攻撃をすればかなりのダメージをあたえたはずだ。あとは、イフリートボトルを使ってフィニッシュするというわけ。



道具を使ってダメージをあたえ、



ヘーストがかかってからは、ハンマーでピヨらせてから斬る。

途中の自力で連続攻撃を入れなければならない場合は、ダークウォーリアのジャンプの着地後が狙い目。他には自分のまわりに雷をたくさん出した所に、その外側からダッシュ必殺技を入れるようにすれば良い。

ここにくるまでには、ステージ1、2でアイテムを使わずに持ってくることが大事なので、アイテムを使ったり捨てたりしないようにしよう。

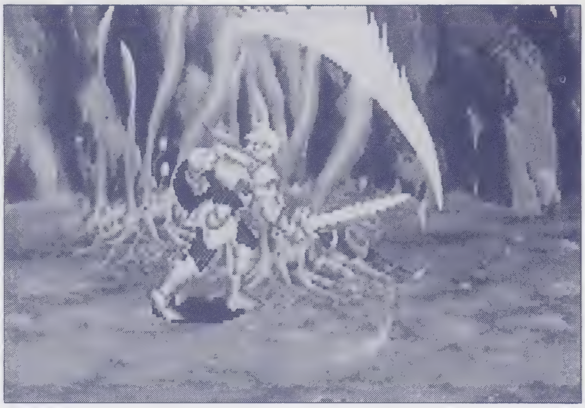
このように、ダークウォーリアは完全にパターン化してしまうと楽なので、試してみてほしい。

腐海と呼ばれる森

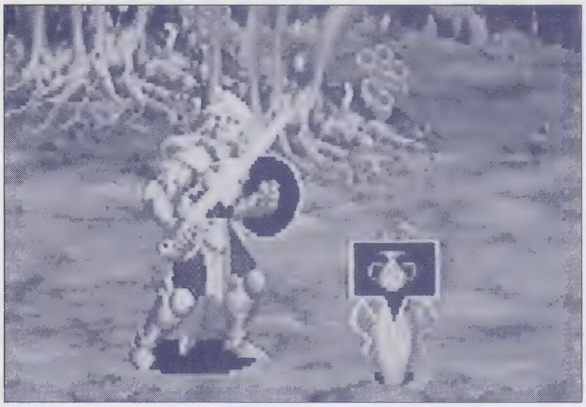
ここはテルアリンとの対決のあとに、分岐するステージだ。全体の攻略ではアインスンの街にいくが、腐海にきたときの攻略をしていこう。

ここは、アインスンの街にくらべると、金は少ないがアイテムは凄く充実していて、魔法剣の、炎の剣と雷の剣が手に入るし、その他にイフリートボトルとジンサモニングリングもあるのだ。

腐海の道中とビホルダーの倒し方については、シーフの攻略を参照してほしい。



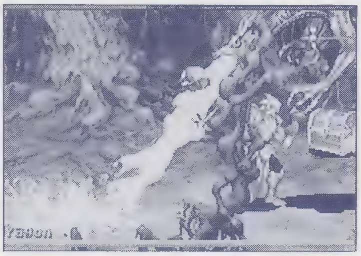
炎の剣や、



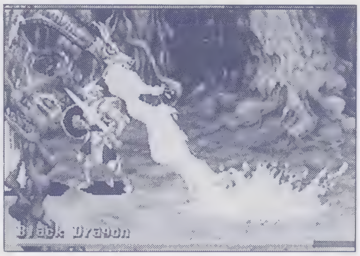
イフリートボトルなど、アイテムがたくさん。

迷いの森

キメラを倒したあとに、ノームの村へ行かずに、シンのあとを追うと、迷いの森を通過することになる。ここは迷ってしまうとペナルティーとして、ブラックドラゴンと戦うはめになる。



ハンマーを投げたあと、



大オイルでOK。

ここで持っていたいアイテムは大オイルとハンマーだ。

開幕に、画面の右端にダッシュし、ブラックドラゴンの下にもぐりこむ。そこで、ハンマーを全部投げて、その後に大オイルを使って倒す。

くわしいことは、ドワーフの攻略を参考にしてほしい。

豪快僧侶の冒険計画

クレリック

クセはあるけど慣れれば楽。
ひと味違った楽しさ、保証付き。

担当：KAL



クレリックというキャラは、魔法は使えるが普段の戦闘スタイルはファイター系という、少し変わったやつだ。派手な攻撃魔法にあこがれている人は間違えないように。

クレリックの特徴

良い点

①通常攻撃（5段）は弱いが、ダッシュ必殺技と強攻撃は強い。

②回復魔法があるので、ミスがある程度ゆるされる。したがって、とりあえず先のほうの未開地などを探検するのにはいいキャラ。

③レベルUPポイントが多いので、ほかの魔法キャラのように魔法の使用ポイントをあまり深く考えなくていい。

良くない点

①聖職者としての制約で刃物が扱えないため、ダガーを持てない。また魔法剣も使えない。モーニングスター、ウォーハンマーは魔法の武器ではないので、後半面の一部で問題になってくる。

②右記の理由から、ガーゴイルをアイテムまたはトラップで倒さなくてはならない。

③通常攻撃の横振りが、リーチ短く対空性能なしなので、気をつかわなくてはならない。

以上の特徴をきちんと把握したうえで、プレイを進めてほしい。そうすれば、慣れていくうちに「クセはあるがかなり楽なキャラだな」と思うようになるだろう。

マスターしておくべきコンボ集

通常のザコ戦、対ボス戦のどちらにも使えるのが次の連続技。

○ダッシュ必殺技（以下、D必殺技）→強攻撃（レバー前＋攻撃ボタン）→D必殺技→強攻撃→D必殺技→強攻撃

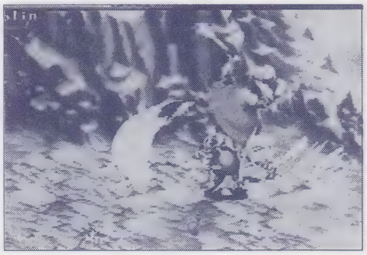
近くの敵に攻撃を加えてから、他の敵ごとまとめてしまうのに使えるのが、次。

○1打目→強攻撃→D必殺技→強攻撃→D必殺技→強攻撃

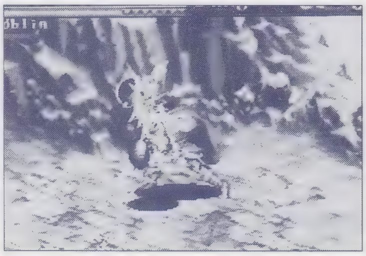
ゴブリン等の小さい敵がめり込んでいるときには、次。

○1打目→D必殺技→1打目→D必殺技……

基本的にはD必殺技→強攻撃……の連続技だけでいい。ほかのは少しずつ慣れていけば十分だ。



「ハァ〜!!」と突っ込んですぐに…、



強攻撃。この後すぐまたハァー!!

ステージ攻略

ステージ1 ブローケンランドの北の山々

それではステージ攻略いってみよう。

このステージは、いわば練習ステージだ。強攻撃とD必殺技を多用し、通常攻撃の1打目が妙に弱いクレリックの操作に慣れるため、ここで準備運動を繰り返しておくことをすすめる。また、特にクレリックに限ったことではないのだが、コイン類を素早く「スライディング」で回収する、というクセを手に仕込んでおくといい。スクロール、ポーションもスライディングで回収できる。かなりの重要テクだぞ。



戦闘中コインが散らばったら、すぐにスライディングで回収だ。スクロール、ポーションも取れる。

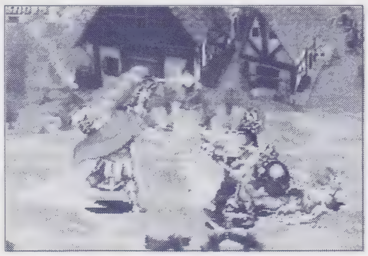
また同時に、コインやアイテム、村人など、近くで攻撃ボタンを押すと「拾うモーション」が表示されるもの、これの近くに敵がいるときは、その場から離れる、もしくはそこには近づかない、ということも学んでおこう。村人を助けようとしてゴブリンに斬られる、というのはありがちなやられパターンだ。

ステージ2 トリンタン村へ

スタート地点のすぐ下にあるお金は忘れず取ること。

少し進むと宝箱（小）の所にゴブリン3匹、そのさらに少し先にノール2匹がいるので、宝箱の右斜め下に隠れている金袋（50SP）を素早く拾いつつ、一度左へ戻ろう（もちろんスライディング使用）

その後右へ向かってD必殺技を使い、ゴブリン、ノールをひとまとめにして連続技で仕留めてしまう。



D必殺技で一方向にまとめてしまうのが基本だ。

あとからゴブリンの増援が2度にわたってくるが、みんな連続技（D必殺）の練習台になってもらおう。中央に落ちている宝箱は、あとから拾えばいい。

この後ジャガーノート面へ行くという人は、少し進んで道に落ちてる宝箱（大）の中から鍵だけを拾い、左へ戻って隠し部屋へ。通常ルート（ベスビア川コース）に進む人は、すぐに画面上へ行って隠し部屋に入ってしまう。

隠し部屋の中にはスケルトンが出現する。クレリックは攻撃ボタンとジャンプボタンの2つ同時押しで出る「ターニングアンデッド（以下ターンアンデッド）」で、画面内のアンデッドモンスターを一掃することができる（まれに失敗する）。点数を稼いでいる人以外は、ターンアンデッドを使って安全に始末してしまおう。

外に戻ったら宝箱を開けて中身を回収、少し先に落ちている金袋も拾っておく。ここにはポーションが2つ落ちているが、不慣れな人は残しておくのがいい。もし取るなら金袋にまぎれているほうだ。

ここに出てくるオウルベア2匹に対しては、左へ向かって攻撃して、画面左端にまとめてしまう方法がおすすめだ。左から出現するボウノール×3をそのまま倒せるからだ。続けて右からくるボウノール×3は無視し、矢の影だけを見て回避に専念しよう。この辺りでも、下に落ちてるコイン等を拾ってる間にやられないように、移動やスライディングを使っていこう。

この後ぞろぞろと現れるゴブリン、ノールに対しては、ブレスを使って連続技で一気に片をつけてしまうのがいい。前後から挟みうちにされないように、一方向にまとめるようにD必殺技を使っていこう。

ステージ2ボス ゴブリン＆ウォーマシン

初のボスにしては手強いウォーマシン。しかしいくつかのポイントをおさえれば、途端に相手ではなくなる。

1つ、きちんと軸をずらして攻撃すること。

1つ、はぐれゴブリンが近づいてきたら、優先してそちらに攻撃すること。

1つ、ウォーマシンが画面外に消えていきそうになったら、すぐに下へ移動して、次にウォーマシンが出てくるとき下にくるよう誘導すること。

以上の3点を守れば確実に勝利できる。

あとはストライキング、ブレスを重ねがけしてからボスの所まで来て、デモのセリフが表示されている間にサーク

ルをオイルに変えておけば準備は完璧。

写真のように上側の槍のグラフィックに合わせて攻撃し、5回殴ったらウォーマシンの背後へ回ろう。5回殴る間に強攻撃を混ぜておくと、軸がバッチリなら正面からゴブリンたちをまとめて倒すことができ、ウォーマシンの動きを止めるのが楽になる。



ウォーマシンの上側の槍に位置合わせ。

裏へ回ったら、オイルを一発投げてから数発殴り、オイルが消えたらまた次のを投げて殴り……の繰り返しで、画面外に逃がすことなく倒すことができる。もし画面外へ行



5回殴って裏へ回ったら、オイル→殴り。

かれても、下へ行ってオイルを一つ使い、ウォーマシンが来たら上へ移動して殴る、という戦法（つまり、初めと同じように軸ずらしで殴る）で短時間で勝利することが可能。

ステージ3−B 激流・ベスビア川を下れ！

コースどりなどはMAPコーナーの解説を参照してほしい。プレイに余裕ができてきたら、トログロダイトとわざと多く戦い、スクロール等の戦利品に期待してもいい。

川を下り終えたら、上下に動いて止まらないようにしつつ、サークルをストライキング、オイルに合わせておく。宝箱の中身はきちんと拾っておこう。

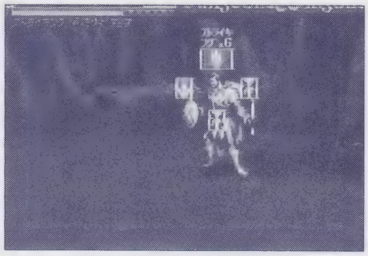


川の対トログロ戦は、出現地点を押さえて強攻撃→D必殺技。

ステージ3ボス マンスコーピオン

写真の位置付近で、ストライキング、ブレスを重ねがけし、すぐに少しだけ右へ動いてボスを出す。ボスが画面の左側に着地したら、その場からD必殺技で突っ込もう。ガードされたときはボタンを連打して、4段→強攻撃→D必殺技と繰り返し出していく。

通常攻撃がヒットした場合は、なるべくすぐに「強攻撃→D必殺」とつなげられると良い。強攻撃、D必殺技でボスがダウンしたら、スライディング、D必殺で素早く倒れているボスの“向こう側”に



背景の上部にある切り株と、地面の模様で位置合わせ。ここでストライキング+ブレス。



ボスが出現したら、着地したのを見てD必殺技。そして攻撃ボタン連打。

移動する。そこまで移動してから、ダウン状態への追い打ち開始だ。こうすると、ボスが起き上がったとき、ボスの背中を攻撃している状態になるので、かなり安全なのだ。

ダウン状態への追い打ちは、「追い打ち→強攻撃」とするのがベター。タイミングが分かってくれば、「追い打ち3回→強攻撃」で、ちょうどボスが起き上がったところに強攻撃を重ねられるようになる。

うまく端に追い込むことができたら、追い打ち→強攻撃の繰り返しで最後までハメてしまおう。

また、ファイターなど他のキャラが使っているような、オイル→追い打ちでハメ続ける方法をやってみてもいい。

正面からトログロダイトがジャンプ攻撃してきた場合は、D必殺技か強攻撃（対空になる）でボスもろとも攻撃してしまう。後ろにトログロがいる場合は、すぐにボスへ向かって（正面へ向かって）D必殺で移動し、その後で振り向いて背後の敵に備えよう。

グールが出た場合は、すぐにボスから離れてターンアンデッド。ボスが鎌を飛ばしたら、しゃがみ移動でやり過ごす。

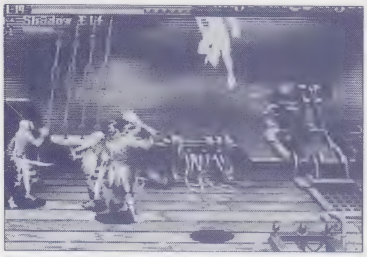
この面をクリアすればレベルUPするので、回復、パワーUP等の魔法は使いまくるようにしよう。

ステージ4 アエンヴモアの森・上空

ショップでは、ハンマー、オイルを買い、両方とも9個にしておく。

4面がスタートしたら、シャドーエルフたちが近くにワープしてくるのを待つ。この間ヘタにサークルは動かさないほうがいい。

シャドーエルフが近くにワープしてきたら、上下、もしくはシャドーエルフのほうに



背後に回り込むようにして、攻撃。2人倒したら、魔術師出現を合図に右角へスライディングで移動。

移動して、急降下攻撃をかわしつつ背後へ回りこむ。それから攻撃し、可能ならば2人だけ倒す。

3人中2人まで倒すと、背景にワイバーンに乗ったシャドーエルフの魔法使いが現れるので、その姿が見えたら、ここで初めて飛行船の右側へスライディングで移動する。

右端の上（角）にいれば、魔法使いの放ってくる火球に当たることはないので、このときにサークルを所定のものにセットする。ストライキング、ブレス、そしてハンマーで、最初に使うのはハンマーだ。

ここで注意点を一つ。シャドーエルフを倒すときに飛行船の中央や右側に来てしまっていると、魔法使いが中央付近まで来てしまい、火球に対する安全地帯がなくなってしまう。なので、シャドーエルフを倒すときは、必ず飛行船の左側で行うこと。

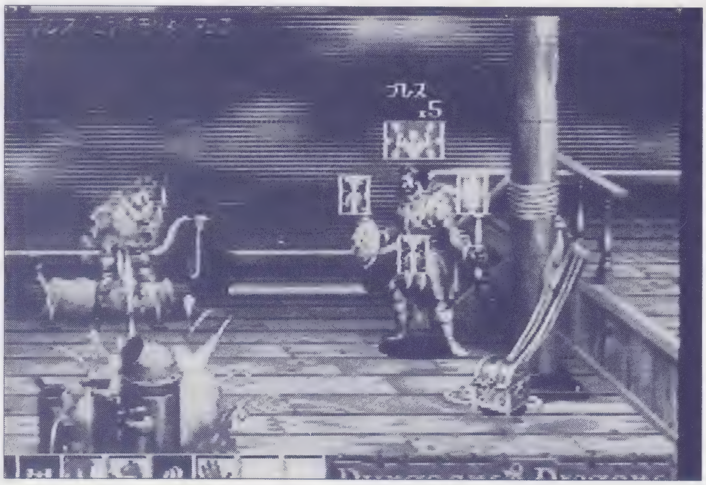
魔法使いが去ったら、左へ戻って再びシャドーエルフとの戦闘。

2度目のシャドーエルフ3人は、うち1人を倒した時点で魔法使いが出現するので注意。ワイバーンが見えたら、1回目と同じように右角へスライディングで移動。ワープしてくるシャドーエルフの攻撃を、上下、左右に動いてかわそう。

魔法使いが去ったら、サークルがハンマーに合っているか確認して、残ったシャドーエルフを倒そう。

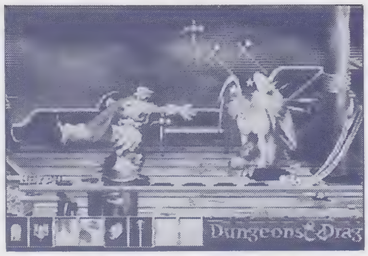
中ボス ハーピー

写真を参考にして、位置合わせをしてハーピー出現を待つ。ハーピーの姿が一瞬でも見えたら（つまり早めに）、ハ

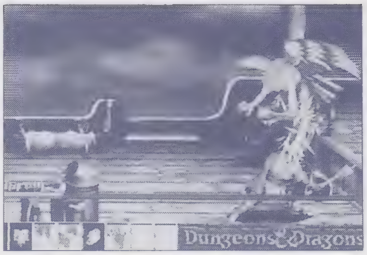


ここにいれば火球に当たらない。サークルをセットだ。右下の箱も開けておこう。

ンマーをすべて投げつける。そして続けざまにD必殺→強攻撃→1打目→強攻撃→1打目→強攻撃……と繰り返し、



ハンマーをすべて投げ、すぐにD必殺技で端に追い込む。



端に押し込んだら、少しだけ離れて「1打目→強攻撃」を繰り返す。強攻撃で飛行とシャドーエルフの両方を落とすのだ。

ハーピーの上昇（飛行）を阻止しよう。

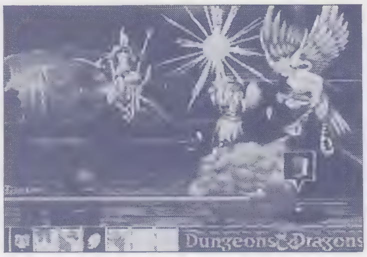
すぐに現れるザコ（シャドーエルフ）たちが出すコイン等が足元に散らばったら、一度攻撃を止めて右へスライディングし、きれいに掃除しておく。

その後、一番下のラインで同じように1打目→強攻撃を繰り返すわけだが、もしハーピーと自分の位置が入れかわってしまったら（ハーピー左、自分右）、素直に連続技を入れよう。

ハーピーが完全に左側へ逃れてしまったり、シャドーエルフを3人とも倒したら、いったん右角へ移動しよう。ワイバーンに乗った魔法使いが現れるからだ。

右角で魔法使いの放ってくる火球を、垂直大ジャンプ（レバー上+ジャンプ）ですべて回避し、すぐにストライキング+ブレス。

シャドーエルフがまだ残ってて、単にハーピーが左へ行ってしまったのなら、右角でザコを倒し、そのまま火球回避→ストライキング+ブレスまでを行ってしまう。



シャドーエルフをすべて倒した、もしくはハーピーが逃げたら、右角で体勢を立て直す。

ハーピーが右下の角にいる場合は、右角から少しだけ下に動いて右へ向かってジャンプ攻撃。背景の地形に沿って動いていくので、ちゃんとハーピーに当たる。そうしたらすぐにD必殺技を出し、とりあえず転ばそう。

角で転ばすのに成功したら、あとは最初と同じように強攻撃を混ぜつつボタンを連打で殴っていく。

ハーピーが左のほうにいたら、一瞬だけ下に行ってすぐ上へ戻り、突進攻撃を誘ってなんとか右角へ来させよう。

完全に遠い位置に浮いているなら、思いきってすぐにダッシュジャンプ攻撃をしてもよい。まず負けないぞ。

ボス テルアリン

開幕のスケルトン4匹は、ターンアンデッドで一掃。

その後すぐにストライキング+ブレス。そしてテルアリン出現地点の右横に立ち、出ると同時に1打目→強攻撃→D必殺技→強攻撃→D必殺技……を叩き込む。あとはお互いの影を見ながら、影どうしが触れないくらいの位置関係で上下に軸をずらし攻撃。

攻撃を2〜3セット入れれば、テルアリンの体力ゲージはあと1本になっているはず。

下の1本が無くなる頃に2回目のアニメイトデッドがくるので、これもターンアンデッド。この頃にはストライキング、ブレスがきれているはずなので、ターンアンデッド後再度唱え直そう。このとき、サークルをH・パーソンに合わせておくと安心だ。

さて、スケルトン掃除後再び殴りにいくわけだが、連続技1〜2セット後に来る3回目のアニメイトデッド時は、ターンアンデッドは使わず、呪文詠唱中のテルアリンの真横に立ち、そのまま攻撃して連続技を入れてしまう。

この攻撃で大抵逃げていくが、もしヘーストを唱えられたら、すぐH・パーソンで金縛りにしてしまい、連続技を入れる。これで終わり。

連続技のコツなどがわかってくると、3回目のアニメイトデッドを使わせることなく逃がすことができるようになる。ストライキング+ブレスを2回使うだけで終わりだ。

また、残り1本になったら、連続技→ダウンしてるところにH・パーソン、を繰り返すだけで、全ゲージ減らすこともできるぞ。決して倒すことはできないが、一度でいいからテルアリンの体力をゼロにしてみたい、という人はぜひチャレンジしてくれ。



3回目のアニメイトデッドは、横から攻撃してしまう。



「ガスガス…デンデン…H・パーソン!」これだけでゲージをゼロに!! 初めからやってもいい。

ステージ5-B 情報を求めて ーアイシャンの街

ここまでに書き忘れていたことが1つあったので補足。クレリックでのプレイでは、宝箱の中などからF・ボールリングがたくさん出てくる。これはなるべくなら捨てずに最後まで持っていこう。まあ、さほど重要な問題ではないのだが、あれば確実に役に立つぞ。ただしウォーハンマーやモーニングスターを取りたい、という人は別。

ではステージ攻略の続きを。

スタート直後、すぐに右へ向けてD必殺技で移動。コボルドを蹴散らして上部に落ちているイヤリングを拾っておこう。これは重要なアイテムだ。

スタート地点の真上にある隠し部屋にはヘルハウンドが3匹待ち構えているが、下のやつから順に連続技で片づけていく。

ヘルハウンドを2匹倒した時点で、アックスノールの増援が来る。残った1匹（一番上のヘルハウンド）の足元に落ちているパワーUPポーションを拾い、画面左へ向けて連続技で押していこう。ここもやはり、1匹でもはぐれてしまったりコイン等が足元に散らばったら、いったんスライディングで右へ逃れ、D必殺技で戻るようにするといい。



連続技でまとめてしまう。基本だ。しかしコイン等が足元に散ったら、スライディングでいったん離れる。

この奥の2つ目の隠し部屋では、鍵は使わないこと。鉄製の宝箱は、すべて裏側から持ち上げて罠を発動させることで開ける。罠が掛かっていなければ諦めること。

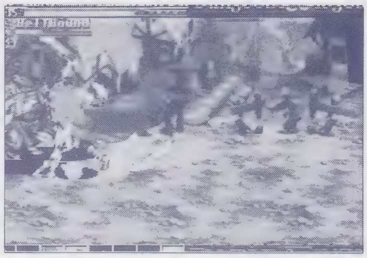
道に戻ったら、一番下を歩いていこう。

すぐにヘルハウンド2匹が出てくるが、ここもやはり左へ向かってD必殺技を使い、まとめて倒してしまう。

ヘルハウンド戦のコツは、少し離れた所からD必殺で突っ込むところにある。また他の敵同様、上下にずれて殴るという基本戦法も重要だ。

ここから少しずつ進んでいくと、再びヘルハウンドが2匹現れる。それ以上進むと、このステージの最終防衛ライン（ノール数匹）に行ってしまうので、左へ左へと連続技

で戻っていこう。



道中、ヘルハウンドが現れたら、左へ向かって連続技だ。

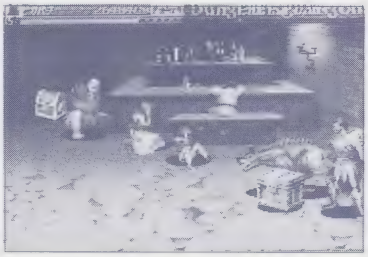
2度目のヘルハウンド2匹を倒したら、今度は画面が止まるまで進んでしまう。

画面が止まるとアックスノールが3体現れる。このうち2体を倒すと画面の両サイドからコボルドが3匹ずつ現れ、一斉にダガーを投げつけてくるので、ここも基本に従って右か左、どちらかの端に連続技で押し込んでしまうのがいい。コボルドはついでに倒す、という程度で構わない。

ノールを3体とも倒すと、ヘルハウンド2匹が画面右から出現する。この2匹を倒すともう2匹出現するのだが、この場所の右上にある隠し部屋に入るには、ザコがいないといけない。ヘルハウンドを計4匹とも倒してしまったり、時間がかかって逃げられたりすると（つまりボス戦になってしまうと）、もう隠し部屋には入れないのだ。

そういうことなので、ノール3体後のヘルハウンド2匹がきたら、わりと早めに右上から隠し部屋に入ってしまおう。

3つ目の隠し部屋の中でも、やはり連続技が活躍する。ノール3体をまとめて片づけてしまうのだ。直後に来るコボルドたちを蹴散らしたら、鉄製の箱の右側に立ち、画面右から出現するヘルハウンドを待つ。来たら、すぐに上のやつに対してD必殺技を背後から当てて転ばし、その間に下へ移動して連続技で下側のヘルハウンドを倒す。急げばちょうど上のヘルハウンドが起き上がる頃なので、こっちも倒してアイテム等を回収しよう。



この位置で右からくるヘルハウンドを待つ。来たら、まず上の奴にD必殺。次に下へ。

とっておいた鍵はここの宝箱に使う。大金入手だ。またレジストファイヤーリングが手に入るが、ロッド・オブ・Lもどちらもまだ使わないので、好きなほうを持っていくといい。ホーリーネスリングでもOKだ。ただ、壊れない、という理由でロッド・オブ・Lを持っていくのがおすすめだ。

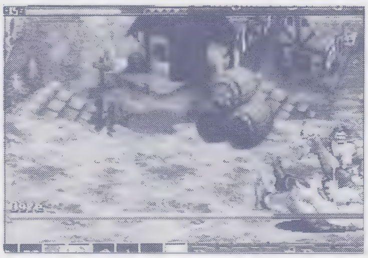
部屋から出たら、なるべく画面左側にいよう。敵をすべて倒したら、サークルをストライキングに合わせておこう。

ボス オーガマスターブラザーズ

画面を右にスクロールさせるときは、中央よりやや下あたりを歩いていこう。

オーガ（弟）が右側から現れたら、すぐに背後から連続技を入れる。D必殺↓強攻撃↓D必殺……の基本コンボだ。

オーガが転んだらすぐに向こう側（頭側）へ移動し、追い打ちしよう。このやり方だと、オーガが起き上がり頭突きを出してきても、自分には当たらずすり抜けていってしまうのだ。そうなったらまたすぐにD必殺から連続技を狙えばいい。



転ばしたらすぐにスライディング等で頭側へ移動し、追い打ち。



すると起き上がり頭突きには当たらないすかさず背後からD必殺だ。

以上の戦法を繰り返すか、上下に軸をずらしてのD必殺↓連続技で写真程度まで体力を減らしたら、選択をしなければならない。

1つは、あと少し同じことを繰り返して兄を呼ばせる。

もう1つは、この時点でストライキング+ブレスを唱え、サークルをH・パーソンに合わせてから連続技を入れるやり方。おすすめは後者。

写真くらいの体力からストライキング+ブレスで連続技を入れ、ダウンしたらH・パーソン。これで無理矢理立たせて、再度連続技↓ダウンしたらH・パーソンで起立。連続技↓H・パーソン……。

これを繰り返していけば、弟を泣かせることなく、つまり兄を呼ばせることなく倒すことができる。兄の出番はないのだ。

もし兄を呼ばせて2対1で戦う場合は、兄弟が吠えてる間に弟の背後に回り、ストライキング+ブレスを唱えておき、間に合いそうならH・パーソンをセットしておく。

吠え終わる直前あたりから攻撃ボタンを連打しておき、ヒットしだしたら連続技。基本的には弟にトドメを刺すわけだが、頭側へ回り込むなどの戦法は1対1のときと同じ。

兄がイヤーな位置に来たら、無理せずH・パーソンだ。サークルがH・パーソンになっていない時は、よく影を見て、おもむろにD必殺技で突っ込もう。かえって安全。



スト+ブレ付きで、連続技→転んだらH・パーソン。兄を呼ばせるな！

ステージ6 攻防!! 大樹の大要塞

いきなりマンティコアとの戦闘になる。が、ザコと言ってもさしつかえないほど弱いので安心してほしい。

スタートからD必殺技で突っ込む。もつれて離れてしまったあとなども、上下に少しずれてD必殺で突っ込むところから始まる。ヒットしたら連続技を狙うが、マンティコアにはあまり入らないため、仕方がないのでダウンしているところの正面で、ボタンを連打していよう。

マンティコアが起き上がると同時に攻撃をくらってくれ



これくらいまで弟の体力を減らしたら、2つの選択から1つを選ぶ。

ればOK、もしガードされても、すぐにガードすれば体当たりは防げる。
　マンティコアが跳び上がったら、ガードしていること。急降下攻撃をガードしたあとは、連続技でもガードアタックでもどちらでもいい。
　また、マンティコアを倒せばレベルUPなので、魔法が残っているなら使い切ってもいい（特に回復後）。

1F

　スタート地点の下にある鉄箱は、下に回り込んできちんと開けてから、再び回りこむようにして離れて罠を避ける。上の木箱はS・ポーション（体力回復・大）が入っているので、まだ取らない。

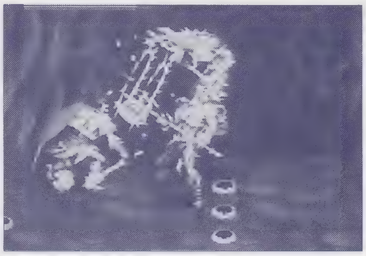


D必殺で転ばしたら、正面からダウン攻撃。ボタン連打だ。

　画面上部を炎の噴射トラップに触れないようにして進むと、すぐにスケルトンが3体出現する。ここはターンアンデッドを使えば楽勝だ。戦う場合は、左下のくぼみに入って、角に誘いこむといい。
　次はスクロールが止まるまで一番上を進んでいく。そのまま画面右上の角までいき、左右から1体ずつ現れるノールを、連続技で倒してしまおう。この場合は、一番上にいる、左右の端どちらかから、連続技をスタートする、といった2点を守れば大丈夫だ。
　この後のスケルトンは、無視して出てしまおう。

2F

　炎の罠に囲まれて、ヘルハウンドが計3匹いる。炎を挟んで正面から強攻撃を1発当ててヘルハウンドを〝気付かせる〟方法が手堅い。気付かせたら、左の広い所まで走って戻って戦う。これを3匹分繰り返す。



端に立ち、内側へ向けて連続技。一番上にいること。

　しかしこれでは時間がかかるので嫌だ！　という人は、一番下を進んで2匹目の炎を跳び越し、3匹目の下までいって3匹目に攻撃を加える。そのあとで走ってスタート地点まで戻れば、まとめて3匹を相手にできるので早い。
　ヘルハウンドを片づけたら、この辺で一度、アイテムサークルの確認をしてほしい。順調に来ているなら、ハンマー、オイル、イフリートボトル、F・ボールリングがあるはずだ。あとはM・ミサイルリングか、CSW、L・ボルトのリングのどれかと、大オイルを持っているかどうか。空欄があればいいのだが、もしないなら大オイルを捨てていこう。
　2つあるうちの上の鉄箱にはワンダーエッグとF・ボールリングが入っている。下の箱にはレベル5（CCW、I・プラーグ）のスクロールと小回復薬。
　下の箱は罠がかかってるので持ち上げて開けられるが、上の箱は鍵を使わないと開かない。が、F・ボールリングが手に入るのなら、鍵を持っている場合には開けてしまって構わないだろう。ワンダーエッグは好みで決めていい。持っていくならハンマー、オイルを捨てる。
　下の箱から運よくジンサモニングリングが出たら、これもハンマー、オイル、M・ミサイルリングと交換して持っていこう。

3F

　少し進むとシャドーエルフが2人一組で出現。稼ぐ人は左へ戻ってストライキング付きで戦おう。
　はっきり言ってこのフロアには用はないので、歩いて進み、シャドーエルフ出現を合図に出口まで走ってしまおう。
　M・ミサイルリングが3～4個あるなら、出口付近で止まってガーゴイルに「F・ボールリング→M・ミサイルリング」と使い、スクロール、アイテムを稼いでもいい。

4F

　木箱の中にプロテクションリングがあるが、優先順位では①スペルターニング②レジストファイヤー③ロッド・オブ・L、なので、どれもない人だけ持っていこう。
　この先のグールを稼ぎたい、という人はグールが出現したらスライディングで左下の角までいき、おびき寄せて戦おう。
　進んでいくとシャドーエルフが2人現れるが、着地点の後ろにきちんと回り込んで連続技で倒してしまう。

さよならイモータル

君を忘れないコーナー



カプコンさんが作った小冊子、「冒険の書」でその存在が予言されながら実はゲームに登場しない悲劇のキャラ、それがイモータルだ。当初はキャラごとに、コンティニュー時にお助けキャラとして登場の予定だった。ここではそのドワーフのものを中心に掲載。



こうやって左側（グールは背後に回ろうとする）に集め、
そのあと前へ出て殴る。

出口前の宝箱は上から順に開ける。下の大きいやつにはL・ボルトリングが入っているので必ず取るようにしよう。M・ミサイルリングを捨てるといい。

ボス リッチ・デイモス

デモで喋っている間にストライキング＋ブレスを唱えておく。左の箱の中にあるスピードUPポーションは取らないほうがいい。

このリッチ戦も基本に従い斜めにずれた位置で武器を振っていればいいのだが、ボタン連打（5段）のあと強攻撃を入れて計6段にし、1回1回リッチを引き離すようにするといい。それから、戦う場所は一番上か下。できれば左右の中央付近が望ましい。グールを呼ばれたとき、ターンアンデッドを唱えやすいからだ。アニメイトデッドは、ゲージを1本にした頃くる。

アニメイトデッド後は、他のキャラと同じように、一番上で背景の炎（左右に1本ずつある）の前に立ち、ボタンを連打していればいい。このときリッチが自分よりも画面端側にいれば勝ちだ。角でハマってくれる。



お互いの影を見て、こまめに位置合わせ。斜めから殴れ。

リッチが中央あたりにいるときなどは、影をよく見て、斜めずらしで「1打目→強攻撃」を使って引き離そう。マズイようならイフリートボトルを使う。

この対リッチ戦は、とにかく一番上か下をキープし、斜めずらしで殴り、絶対にD必殺技を使わない、以上の鉄則を守れば勝てるはずだ。あるならワンダーエッグを投入してもいい。

ステージ7 魔獣が住む森

スタートしたら少し下にずれて進み、宝箱に群がるゴブリン共をD必殺技で蹴散らそう。その後開けて、岩or炎の罠を使ってゴブリンにダメージをあたえる。中身（回復大、スクロールLv4）はスライディングで回収。

この場面は、とにかく上下に大きく動き回って、D必殺→強攻撃の連続技で左か右にまとめてしまうのが重要。立ち止まっての攻撃は厳禁だ。

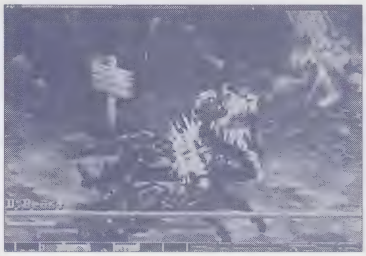
ボス出現時には、画面右端で左を向いて準備しよう。

ボス ディスプレッサービースト

やはり影を見て、上下に少しずれた状態でD必殺→強攻撃を見舞っていく。ボスが倒れたら、これまでの対ボス戦同様、向こう側（頭があるほう）へ回り込んで攻撃ボタンを連打していよう。こうすることで、起き上がったボスは〝振り返ろうとして〟こちらの攻撃をくらってくれるのだ。

ここでのコツは、とにかく上下にずれて、近くても遠くてもD必殺を出しまくること。そしてゴブリンを最優先で攻撃すること。ゴブリンが近くに来たら逃げるのではなく、真っ先にD必殺なのだ。

ボスが皮を落としたら、ここでようやくストライキング＋ブレスを使う。もし残り回数が少なく、このD・ビーストを倒してもレベルUPしないバージョンなら、使わず



転ばしたら、スライディング等で頭側に回り、追い打ち。

対レッドドラゴン用に残しておくこと。

どうしても皮を落とさないときは、単なるダッシュで上下から体当たりしまくろう。これでも皮を落とさせることは可能だ。

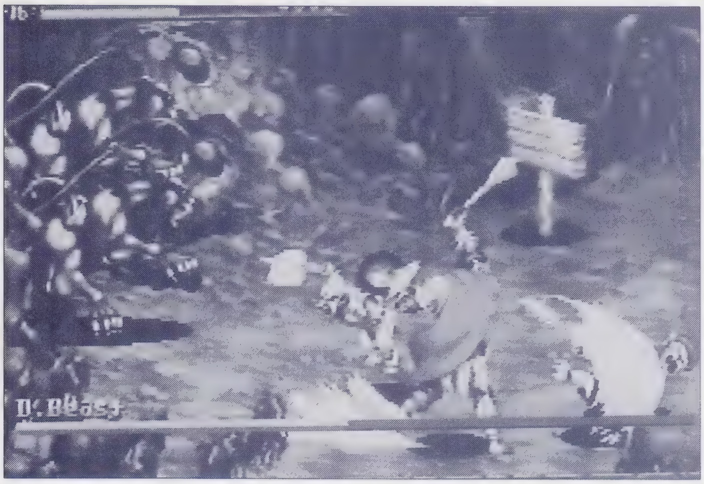
ステージ8-B ノームの村を助けろ!!

ショップでは、忘れず店員に話しかけD・クロークをもらうこと。それから大オイルを9個買っておくのも忘れないように。通常のオイルはもういらない。

スタート直後、ゴブリンたちとの戦闘になるが、ここは憶さず、中央部辺りまで出て堂々と戦ったほうが早い。D必殺からの連続技で左右に往復だ。

次のスケルトン軍団はターンアンデッド。戦う場合は左下へ左下へと戦場を移していくといい。

スケルトルトンを始末したら、真上へ動いて左上の箱の中身を回収。パワーUPポーションを取ったら右へ移動してノールたちを出し、左向きに強攻撃を連発して集め、一気に倒してしまう。上の箱にはガスの罠が掛かっていてスケルトンが出るので、ターンアンデッドだ。



軸ずらしD必殺の嵐！　ゴブリン優先だ。

次の吊り橋のシーンでは、画面が止まると左下、右上の2カ所からノールが現れる。ここは左上で待ち、右へ強攻撃→D必殺で押していく。ノールを倒すと右からノール（弓）が出るのでついでにそれも倒しておこう。今度は右から左へ向かって同じようにし、左端でボウノールをついでに倒す。これを3回繰り返せば、次のシーンへ移動だ。

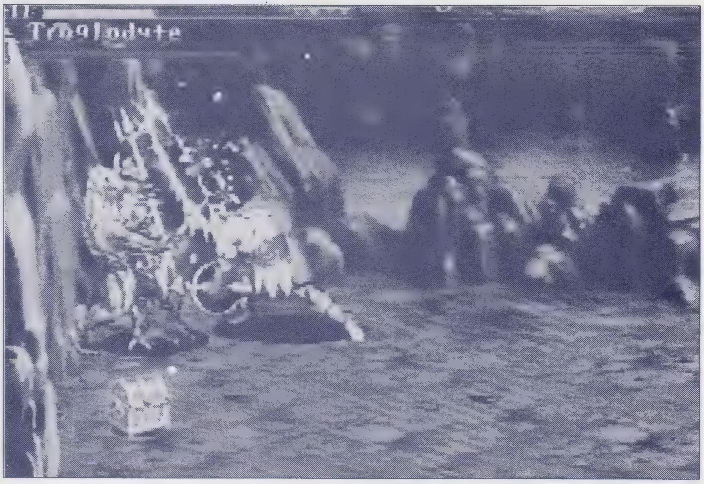
下に降りてきたら、左隅にある箱を開けず画面上部を先に進んでいく。少し進むと上部の背景から左右に1匹ずつ、トログロダイトが出現するので、すかさず左へ戻るようにD必殺からの連続技。端に押しつけるようにして倒してしまおう。

最初の2匹を倒すと、もう2匹出現。このうち1匹（計3匹）を倒すと今度はスケルトン、次はまたトログロ……というふうにあとからあとから出現するが、ここは無理をしないのが得策。またトログロがよく落とす小オイルと自分の持っている大オイルを交換してしまわないよう注意。

敵がすべていなくなったら、下の箱を持ち上げて開けよう（罠つき）。中身は超重要アイテム、レジストファイヤーリングだ。必ず取っていこう。

先へ行くと罠付きの木箱がある。中には巻物Lv5があるので忘れず取る。

このあとは、画面のスクロールが止まるまで上か下を歩いていき、止まってグールが



トログロには上下ずれ強攻撃が有効。おとなしくなったらD必だ。

現れたら画面の内側を向いて立っていよう。こうするとグールは背後へ回ろうと画面外へ行くが、襲ってはこない。この状態を30秒続ければグールは去っていく。
　ターンアンデッドを使いまくるより楽なのでおすすめだ。戦う人は、この「画面内側を向いて、グールを画面外に集める」というテクニックを有効活用すると楽なはずだ。
　グール地帯を抜けたら、進まずサークル合わせをする。余裕があるならストライキング+ブレスを唱え、大オイルに合わせてから走っていく。回数に余裕がなければ大オイルに合わせてさっさと進もう。



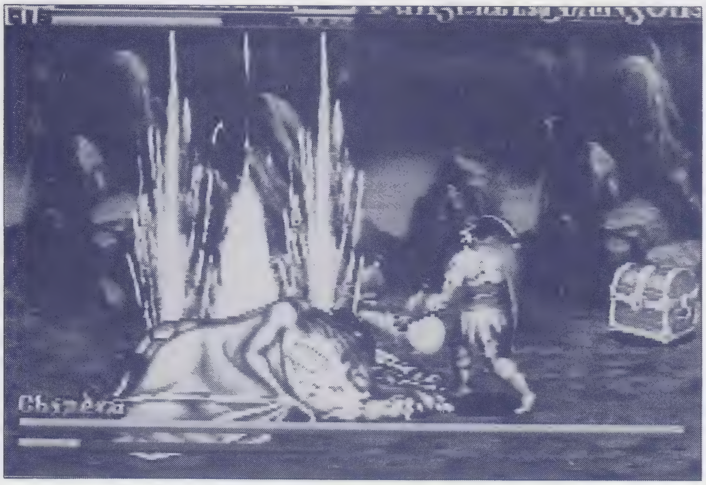
端までツカツカ歩いて、内側を向く。一度やってみよう。

ボスキメラ

　まず急いで上の箱を壊しておき、すぐに右端に移動して降下してくるキメラの背後に立つ。キメラが着地したら攻撃ボタンを連打して、通常5段+強攻撃を当ててダウンさせる。あとはキメラの頭めがけて大オイルを連発するだけ。8万点以上確実だ。
　失敗した場合は、例によって上下にずれてのD必殺→連続技→倒れたら頭側へ移動して追い打ち、のパターンで戦う。レジストファイヤーリングがあるうちは炎の攻撃は無効なのでビビらず戦え！
　竜や山羊の頭を取りたい人は、武器の先端をかすらせるようにして殴るといい。キメラ本体は痛がっていないのに、「ピギャー！」と声が聴こえてヒットマークが出ていればOKだ。その間合いで根気良く殴りつけていればそのうち取れるぞ。



背後で着地を待ち構え、通常攻撃を入れる。



倒れたら、火柱の1発目が頭に重なるように大オイルを投げる。

ノームの村（ショップ）

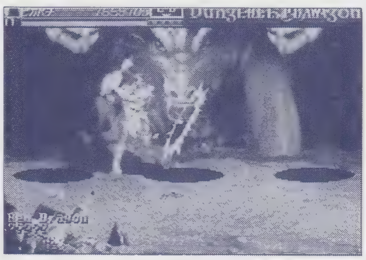
　今後の展開を左右する大事な買い物なので、買い忘れのないように。
　とりあえずL・ボルトリングとCSWリングを6個くらいずつ買っていけば大丈夫だ。順調に来ていればお金が余っているはずなので、L・ボルトリングを9個にしてしまってもいい。
　他に買うのは大オイル9個のみ。ウォーハンマーやモーニングスターは、プレイに余裕が出てきてお遊びプレイのレベルに入ってから買おう。また道中で入手も可能だ。
　この時点での装備。L・ボルトリング6~9個、CSWリング6~9個、イフリートボトル、F・ボールリング、大オイルの9個、ハンマー9個。大オイルとハンマーは、この時点で持ってなくても構わないが、対レッドドラゴン戦で使えないこともないので、備えあれ、といったところだ。

精霊・ラファエルの洞窟の異変

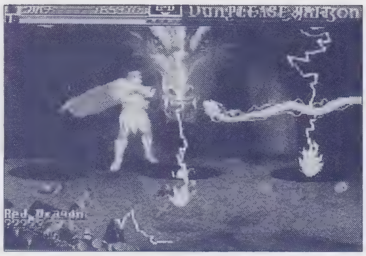
　1つ目の横穴（左端にくっついていると入れる）は、慣れた人以外は入る必要がない。ヘルハウンドがリング類を出す可能性があるが、今は必要ないはずだ。それよりも、レジストファイヤーリングが壊れてしまうほうがもったいない。レジストファイヤーリングがあれば、ドラゴンの手から放たれる火柱を無視して殴っていられるのだ。
　それでも入る場合は、下2匹のサソリをD必殺技で倒すようにするといい。ヘルハウンドが出たら左下へ戻って隅に誘導し、右側へ回り込んで左の壁に押しつけるようにして攻撃しよう。
　2つ目の穴はドラゴンの巣窟。様々な宝物があるが、取り替える必要のあるものはない。
　3つ目はドラゴンと戦った場合、入れない穴。入ってすぐのサソリにかかっている罠が上下入れ替わっているだけで、あとは1つ目と同じだ。

隠された財宝VSレッドドラゴン

　宝物のある部屋にいる間に、各サークルの設定をしておく。アイテム欄はL・ボルトリング、魔法欄は1Pキャラならスティックトゥスネークスに合わせておき、2Pキャラは1・プラーグに合わせておく。そしてストライキングにセットして、入り口に入ろう。
　レッドドラゴンが浮上している間にストライキング+ブレスを唱え、素早くサークルをアイテム欄のL・ボルトリングに変えておく。そうしたら今度は画面の一番上に立ち、ドラゴンが降りてくるのを待つのだ。
　ドラゴンが下降してきてその顔がぐっと下へきたら、すぐに3打目まで普通に殴って、急いでL・ボルトリングを使う。顔から僅かに横へずれて武器の先を当てるようにすること、顔が降りてきたら早めに武器を振りだして、2打目、3打目がすぐに当たるようにすること。なるべく顔が下まできているときにL・ボルトが発射されるようにすること、この3点がコツだ。
　これが成功すると、今の一撃でレッドドラゴンが死んでしまうか、ゲージ残り70%くらいまで体力が減ってしまう。
　クレリックはL・ボルトリングが4つもあれば後半やっていけるので、ここで2~3個使ってしまってもいいだろう。
　普通に戦う場合は、一番下にくっつき、ドラゴンの顔のほぼ下あたりで殴っていこう。顔のほぼ真下からずれていなければ、パンチ攻撃には自動



開幕、左上で待ち、ドラゴンの顔が下に来たら殴り→3打目→L・ボルトリングと使う。


横に少しずれる、顔が下にきているほどいい、などがコツ。決まれば爽快。

的に当たらなくなっている。

食いつき攻撃がきたら、一番下でしゃがんでやり過ごそう。他のキャラのように1回しゃがみ→立って斬り→すぐしゃがみ→立って斬り、というふうには殴れないからだ（本当は一応ギリギリ殴れるが）。

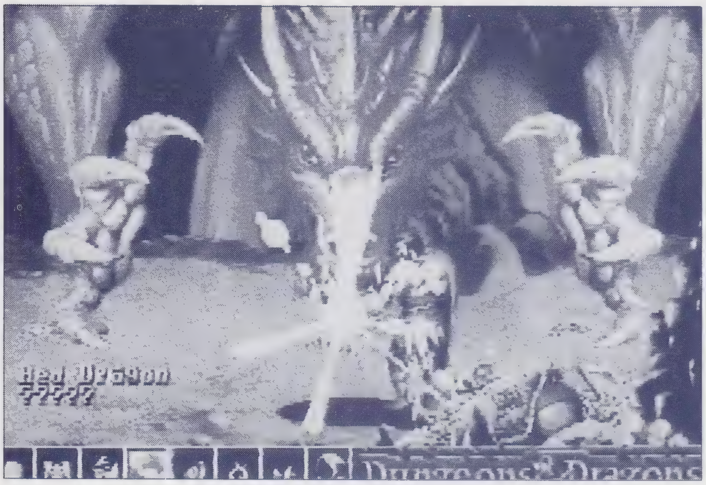
手首からの火柱攻撃は、レジストファイヤーリングがあれば完全に無視して殴っていられる。最大のチャンスだ。

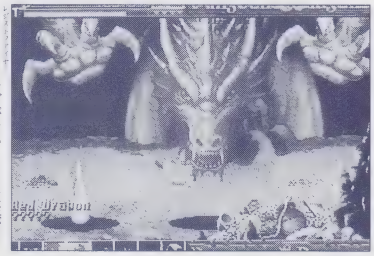
もしレジストファイヤーリングがない場合は、"1度真上へ歩いてから" 横へダッシュし、すぐに斜め下へ移動して火柱と、直後にくる可能性の高いパンチの両方を回避する。

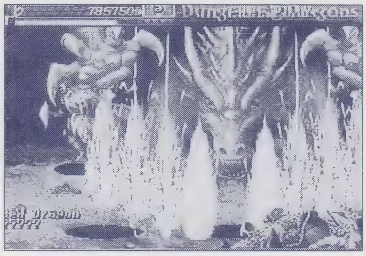
R・ドラゴンが勢いよく画面外（上）へ飛びたっていった直後にくる頭上からの岩石は、真上へ行ってフィールドの一番上部にいれば当たらない。ただしドラゴンブレス回避用の岩壁（左右に1つずつある）の所だけは、少し出っ張っているので当たってしまう。注意しよう。広いほうへダッシュ・スライディングを使って逃げても、この岩石攻撃は避けられるぞ。

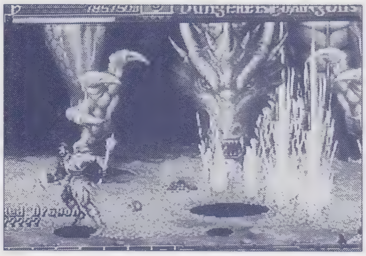
途中でストライキングやCSW等の魔法をかけたくなったら、岩石か火柱がきたときに、それを打ち消すようにして使用しよう。とくに火柱がきたときに唱えるといい。

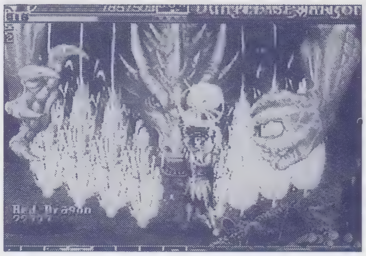
まだ不慣れな人は、顔めがけてハンマーや大オイルを連発してもいい。わりと効くぞ。


顔の下で殴っていれば、パンチ攻撃には当たらない。


R・F・リング（レジストファイヤ）がないときに火柱がきたら、1度真上へ移動して顔に当たらないようにして…、


横へダッシュ。すぐに斜め下に移動方向を変えれば…、


火柱とパンチの両方をかわせる。


魔法モーション中は無敵。これで火柱を回避しつつ回復またはパワーUP。

ステージ9-B ロスト・ワールド

熔岩界と氷の世界の石橋、その下のほうの選択肢だと、ロスト・ワールドだ。

この面のボスには大オイルが特に効果的なので、前のショップで必ず大オイルを買い揃えておくこと。

ステージスタートしたら、画面中央あたりを進んでいこう。上下への分かれ道まで行くと、下の方にシャドーエルフが2人現れる。

ここはいったん左（スタート地点）まで戻ってから戦おう。

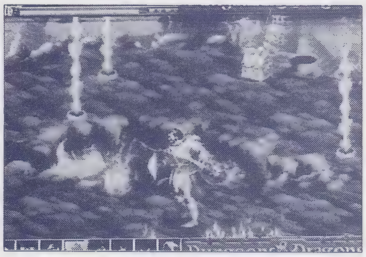
分かれ道の上のコースにある氷柱のトラップは、下の道の途中あたりまで一度進み、その後スタート地点のほうまでスクロールを戻せば勝手に消えている。この後もう1回出てくるが、その時も同じ消し方だ。

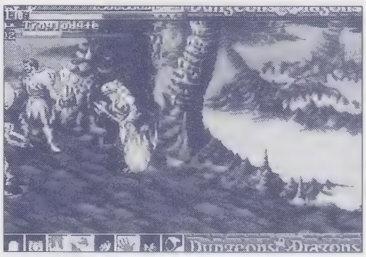
氷柱トラップ等も抜けて進み、少し広い場所に来ると、画面中央部あたりにシャドーエルフが4人出現。そのシャドーエルフを倒していくうち、画面の左上と右下にトログロダイトまで現れる。

その後も続々と援軍が来るので、左上の窪みに入って戦うようにしよう。ここで左（画面外）を向いて攻撃していれば、左右から出現して槍を投げて逃げていくシャドーエルフたちを無視できる。D・クロークが無い人はここしかない。

慣れてきた人は、なるべく多く強攻撃、D必殺技を使って戦い、ひとまとめにするよう心掛けるといい。

ボス戦に入る前に、サークルを大オイルに合わせておくのを忘れないように。道中うまく大オイルの前にイフリートボトルがくるようアイテムの並びを調整できたなら、初めはイフリートボトルに合わせて入ろう。


上の道の氷柱は、左へ戻って画面外に消してしまえばなくなる。


こんな感じで粘る。前後を挟まれなくするのだ。

ボス フロストサラマンダー

このボスもフレイムサラマンダー同様、弱点となる属性の攻撃（フロストに対してなら炎）をヒットさせないと、ダウンを奪うことができない。普通の武器を使っていたのでは大苦戦必至のボスなのだ。

ところが、大オイルを使って、秒殺することが可能だ。氷だけあって大オイルが効くのだ。

ただし、ボスと一緒に出てくるガーゴイル×1が曲者。大オイルでボスは倒せても、ガーゴイルには無効果。そこで、全体に効果のある炎の魔法攻撃を使って、ガーゴイルとボスの両方をダウンさせると、展開が一気に楽になる。

開幕、イフリートボトルを使ったら、すぐに大オイルにセレクトし直して、まだダウンしているフロストサラマンダーに大オイルの連発を浴びせる。火柱が端から端まですべて当たるようにするのを忘れないように。

きれいに重なれば、大オイル4発前後で決まってしまう。

もしボスが起き上がって動き出したら、上下に動いて大オイルを1発だけ放り、これがボスに命中してダウンするのに期待する。ダウンしたらもちろん大オイルを重ねて一気にKOだ。

イフリートボトル→大オイルの操作に時間がかかりそうなら、はじめから大オイルで勝負に出てもいい。

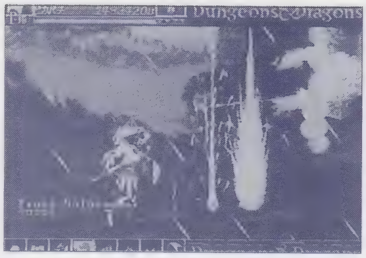
スタートしたら一瞬だけ下に動いて大オイルを1発放る。これがヒットしたら、動いて位置合わせをし、大オイルを重ねて8万点だ。最初下にずれるのは、上にいるガーゴイルと関わり合いにならないた

めだ。ただしボスの動きに合わせてやや位置調整する必要あり。

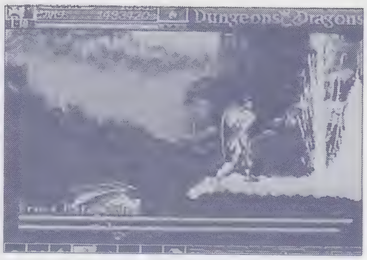
クレリックに限らず、このボスを一気にKOしてしまいたいという人は、最初に炎系の攻撃魔法を使って、急いで大オイルを使えば大丈夫だ。

またクレリック、マジックユーザー以外のキャラなら、道中炎の剣が落ちている。これを使えば、ガーゴイル共々ボスを斬り続けてハメることができるので安心だ。

万が一クレリックで大オイル法をしくじった場合は、ハ



おもむろに大オイルを放る。このときは、なるべくガーゴイルを遠くに誘導する。



ダウンしたら、大オイルを重ねる。火柱がすべてヒットするような位置から投げよう。

ンマーを一発だけ投げて気絶させ、その間に強攻撃だけを当てる。これまた気絶するので、再び強攻撃。ガーゴイルに妨害されたり操作をミスったりしたら、ハンマーを投げるところからやり直しだ。ストライキング+ブレスを唱えておくのも忘れないように。

ホーリーワードとアースクエイクはガーゴイルのみに、I・プラーグとヘビはボスのみに効くぞ。



ハンマーを1発だけ投げて、気絶させる。このあと大オイルにしてもいい。

ステージ10-1 浮遊城—侵入—

前のショップで大オイルを買い揃えておいただろうか? このステージでも大オイルのお世話になるぞ。

さて、スタート地点にある小宝箱は、今は開けずに残しておこう。ボス戦に突入する前に拾いにくるのだ。

1つ目の扉には、そのまま入ってしまう。

部屋の中央よりやや右までいくと、グールのみが現れる。グールを倒してスクロール、アイテムを稼ぐ人は、グール出現点から左へと押していき、なるべく左下の隅で戦おう。

『グールは背後へ回ろうとする』という性質を利用して、新しいのがくるたびに〝右を向いて〟壁際に追い込むようにするといいぞ。

とりあえずクリア、という人は、画面下を奥まで進み、グールとあとから出現するスケルトンをまとめてターンアンデッドで消し去ろう。

このあと、真ん中、右と2つある扉のどちらに先に入っても構わないが、体力があるなら右、ないならポーションを取るために真ん中に入ろう。

右の部屋には、ヘルハウンドが3匹配置されていて、2匹倒すとトログロダイトが2匹、次はまたヘルハウンド2匹、と次々と補充されていく。

ここはストライキングを使って、D必殺技、強攻撃でまとめて倒し、アイテムやスクロールを出させて稼ごう。

奥の鉄箱(両方鍵なし)にはイヤリングが入っているので、この時点でまだ持ってなかった人は逃さず拾っておく。

この部屋は右下の角から、さらに下へ移動することができるが、下の部屋の左隅にある木の宝箱(大)に入っているのは司祭の帽子と、あと運が良ければブーツのみ、その割にはトログロダイトが大量に現れるので、自信のない人は来る必要はない。戦ってスクロール等を取りたい人は、ストライキング+D必の連続技で左端に押しつけてまとめるようにしよう。ジャンプ攻撃を落とす強攻撃が重要だ。



とにかく1つにまとめてしまえ! トログロには強攻撃、犬にはD必殺だ。

中央の扉に入ると、別の通路に出る。ここにも扉が3つあるが、入る必要があるのは右側の1つのみ。左の扉の中は吊り天井のトラップ+ザコ敵のみの損するだけの部屋で、中央の部屋にはモーニングスターがあるが基本的には必要のない武器だ。

どの部屋に入るにせよ、通路上に設置してある鎧を押して動かし、扉の前の床にあるマークの上に乗せなければならない。右の扉に入るには、2つある鎧の両方を乗せ、残る1カ所には自分が乗る。先の通路の真ん中の扉に入るにも、同じ手段を用いる。ボタンを連打すると押す速度が増すぞ。

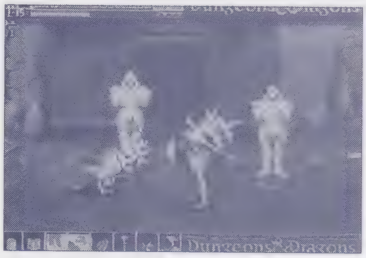
右の部屋にはサソリが3匹いる。しゃがみ歩きで近づけば、安全に倒すことができる。

右下の大箱は左横から壊して開ける。中身はスーパーヒーリングポーションとF・ボールリング+α。CSWリングか大オイルが出ればもうけものだ。

問題の中央の部屋だが、どうしてもモーニングスター装備でクリアしたい! という人だけ入ろう。しかしその場合は、アイテム欄を1つ、モーニングスターのために割かねばならない。この時点ではイフリートボトル、F・ボールリング等を犠牲にすればいいが、後々困ることになるぞ。

中央の部屋の入り方だが、通路の左右にいるコボルド(右3匹、左2匹)を引き連れてきて、うまく誘導してプレートの上に乗ってもらうことになる。その前に、鎧を2つ乗せておいて、左にいるヘルハウンドを邪魔にならないように片づけておくこと。

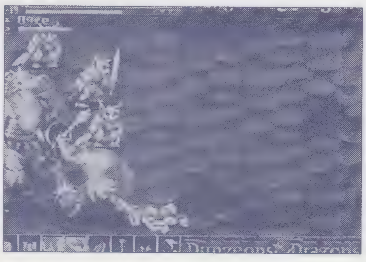
この作業は時間を要する。根気よく続けるように。



こ〜んな感じで。誘導にはコツがいるが、そのうち慣れる。

この部屋も上下2分割されており、下に宝箱を守るオーガとコボルド5匹がいる。ここは画面の一番下を左右に動いて戦うようにするといい。あとから続々と、ノール(弓)やオイル投げコボルド等が出現するからだ。また、オーガに対してD必殺&強攻撃をやり易い。さほど難しくない部屋ではある。

通路に戻ったら、左右どちらかの入り口に入って元の通路に戻り、左端まで行って残しておいた箱を開ける。運が良ければガントレットが手に入るぞ。あとは右の扉の前まで行ってストライキング+ブレスを唱え、大オイルに合わせてから出口へGOだ。出口付近でシャドーエルフ→ヘルハウンド(緑)と交互に出現するが、慣れてきてから戦えばいい。



一番下でD必殺&強攻撃。オイルとオーガにさえ気をつければ、中央で戦ってもいい。

ステージ10-2 浮遊城—決戦1—

テルアリンとの再戦だ。はっきり言って1度目と同じ戦い方で勝てる。ただし今回はスケルトンを呼んだりしないので、中途半端に体力を減らすとすぐヘースト(スピードUP)を使われてしまう。こちらには大オイルが

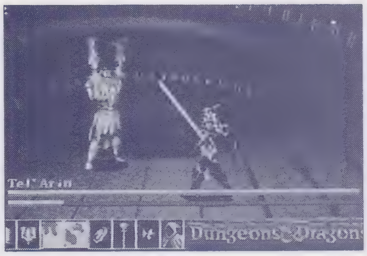
キャラ攻略/クレリック

ある。上下に少しずれて強攻撃→D必殺の連続技で転ばせたら、すぐに大オイルを全弾重ねてK・O・だ。火柱の1発目、つまりオイルの着弾点が足先くらいだと、火柱がすべて当たるぞ。

また次のような戦法もある。2本ある体力ゲージのうち下の1本がなくなる頃に、テルアリンはヘーストを唱えるので、下の1本の左端近くまで減らしたら、ここでストライキング+ブレスを唱え直す。そしてサークルをH・パーソンにして、『連続技1セット→ダウンして倒れたらホールドパーソン』を繰り返す。1回目のテルアリンやアインスンの街のオーガに使えた戦法だ。これも安全に倒せる。

モーニングスターまたはウォーハンマー（買った場合）装備時にのみ狙える一発芸では、次のようなものがある。

わざとヘーストを使わせて、その最中にD必殺技で無理矢利ダウンさせる。こうなったらもう勝ちだ。倒れている所へ近づいて、追い打ち攻撃をするだけでいいのだ。この2つの武器はヒットストップが長い。にもかかわらずヘースト中のテルアリンは何度も何度もすぐに起き上がろうとしてはくらって倒れ、起き上がろうとしては倒れ……を繰り返し、結局立ち上がることなく去ってしまうのだ。



このへんでストライキング+ブレス。連続技→ホールドパーソンに突入だ。

赤い通路〜

感覚的にはテルアリンが前ステージのボスのようだが、一応テルアリンから引き続いているステージだ（10－2）。

スタート地点にいるヘルハウンドは、左の地形に沿って少しずつ近づけば反応させることができる。左下へ誘い込んで倒そう。その後コボルド×4が出現するぞ。

F・ボールリングが2個以上、もしくはイフリートボトルorジンサモニングリングがあるなら、上のガーゴイル2匹をまとめて倒してしまおう。CSWやL・ボルトリング、スクロール等を出す可能性が高い。誘導に自信があるなら、この先の吊り天井トラップにぶつけて倒すのもいい。

すぐ上の部屋の中は、吊り天井トラップだらけ。しかし一番下を進めば当たらない。

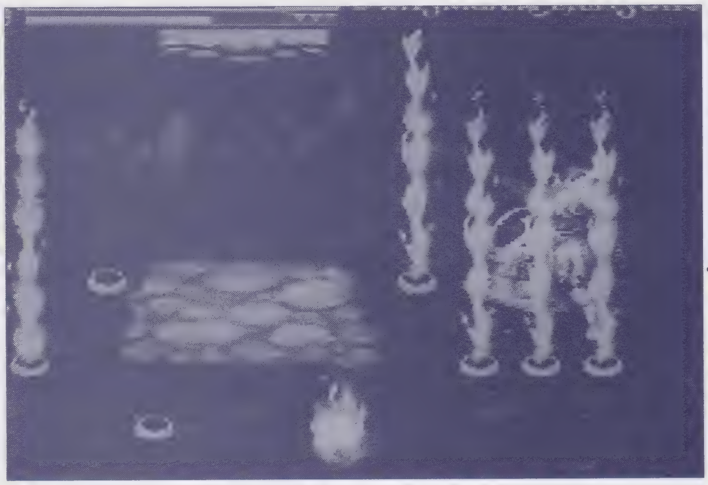
右奥の箱（罠なし）にはCSWリングが1つ入っている。その上にはお金とスネークスタッフ。サークルに余裕があれば持っていき、次のショップで売るといい。

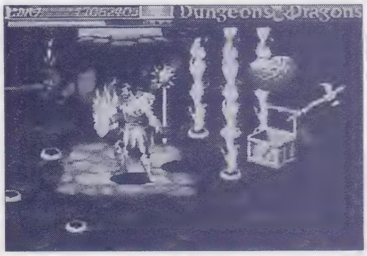
部屋を出たら、次の隠し部屋まで走っていく。火柱の右下にある小回復を取り逃さないように。

窓の下でレバーを上に入れ続けると入れるこの部屋では、エザーホーデン戦用にサークルを合わせ直しておく。L・ボルトリングにセットだ。

右の火柱に囲まれた宝箱には、ウォーハンマーが入っている。クリアには必要ないが、欄が余っているなら拾っておこう。ダークウォーリアII戦で役に立つ可能性もある。

部屋を出るとシャドーエルフ×2（補充アリ）との戦いになるが、無視して入ってしまっていい。倒すなら右下で。先の隠し部屋でスト+ブレを唱えていなければ、ここで唱えてから入ろう。


火柱と火柱の間に影の中心を合わせて入ったら、レバーを上に入れて箱にくっつき、開ける。



開けたら、そのまま左へ動けば無事に出てこられる。

ステージ10－3 浮遊城－闘技場－

エザーホーデンに対する1発目の攻撃は、必ずL・ボルトリングにすること。超減る。

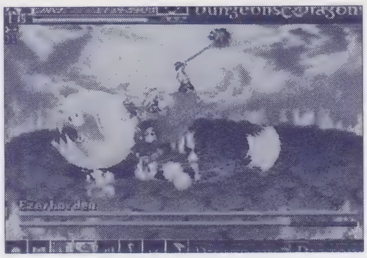
2発目以降の攻撃は、スト+ブレがかかっているなら、近づいてくるのを待って1打目→強攻撃→D必殺技。これで反対側へ抜けつつ攻撃する。

L・ボルトリングが5〜6個あるなら、1発1発間隔をおいて発射していくだけで勝ててしまう。エザーホーデンのくらいグラフィックが元に戻ってから撃つと確実だ。

L・ボルトリングがない場合は、CSWを使いつつ、前述の連続技で戦うしかない。慣れれば一応、L・ボルトなしでも倒せる。

ショップ

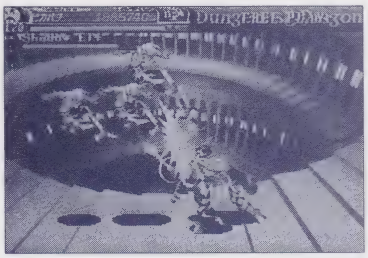
お店で大オイルとハンマーを9個買っておこう。スネークスタッフ、ウォーハンマーなどは、お遊びプレイでなければ売ってしまおう。


近づかれたら、1打目→強攻撃→D必殺技。くわれたらレバガチャで振りほどけ！

ステージ10－4 浮遊城－決戦II－

しばらく回廊での戦闘が続く。このシーンでも、画面下のラインで戦う、というのが基本方針。D必と強攻撃で左右のどちらかにまとめてしまうのだ。

第一陣のシャドウエルフ2人は、一度ワープを誘って着地点の裏に回る、という基本戦法で対処。この2人を倒すと来るシャドウエルフ4人には、右上から出る2人の着地点の背後に立ち、まずこの2人に対して攻撃、普通に殴る。


S・エルフのワープ→降下攻撃に対しては、強攻撃が対空になる。重要。

その後左の2人がワープしてきたら、強攻撃を出して対空とし、D必殺を続けて出して4人まとめて左へ追いつめる。

シャドウエルフを倒したら、下をダッシュするか、D必殺技で移動していく。ヘルハウンドが右から出るからだ。

次の場面は、しばらく進んだ後に左から2、右から1のヘルハウンド。左の2匹をD必殺で左端に追いやってしまえば楽になる。

この先では、左からゴブリンが4匹。この4匹を倒すとシャドウエルフ4人が来るので、先の説明どおりに右側で左を向いて待機、ワープ攻撃に対し対空強攻撃を使えば大丈夫なはずだ。

シャドウエルフを倒していると、ヘルハウンドの増援が来る。ここの場面が回廊のラストなので、ストライキングやH・パーソン（対シャドウエルフ用）を使って手堅くきり抜けよう。

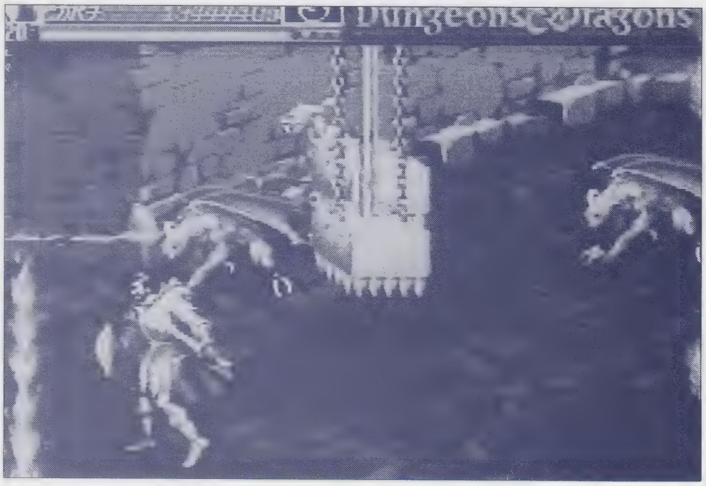
青い通路〜

場面がガラリと変わってザコのいない場所に出る。

開幕下の宝物は、下→上と動いて一度吊り天井を発動させ、その後スライディングでサッと回収だ。

次はガーゴイル×4を退治する。F・ボールリング（なければイフリートボトルorジンサモニングリング）に合わせ、前を通ってすべてを起こし、そのまま右→右上と移動し吊り天井トラップの下まで連れていく。うまく誘導できれば、降りてきた吊り天井にぶつけて倒すことができるぞ。しばらくやってうまく引っ掛からないようなら、素直にF・ボールリングで倒してしまう。イフリートボトルを使ってもいい。

一度右端まで行くと、3つ



吊り天井の下を通ってガーゴイルをぶつける。楽しいのでなるべくこれで倒してほしい。

ある部屋のすべてに入れるようになる。

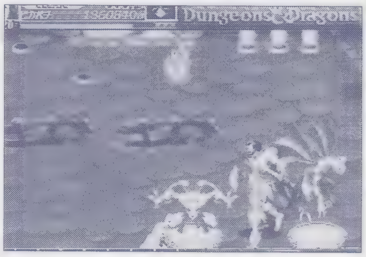
①真ん中の部屋に入り、ヘルハウンドを倒してイフリートボトルを入手する。

②右の部屋に入り、ガーゴイルにイフリートボトルを使う。F・ボールリング、ホーリーワード、アースクェイク等を使って倒してもいい。ホーリーシールドはあったほうがいい。一番上の氷柱に影合わせをして中に入り、上から宝箱を持ち上げて左へ投げ、出てから開ける。右下の宝箱内にあるレジストファイヤーリングは必ず持っていくこと。

③左上の部屋に入り、ハンマー、M・ミサイルリングを使って虫を倒して罠を解除。ジンサモニングリングと、ワンダーエッグを入手する。奥の氷柱は、間を通ってもいい(虫を殺さない場合)。

これで決戦に向けての準備は整った。必要度の高い順から……大オイル、ハンマー、ワンダーエッグ、ジンサモニングリング、CSWリング、L・ボルトリング……だ。装備品ではレジストファイヤーリングが必需品。

出口の前でスト+ブレを唱え、急いでハンマーに合わせて入ろう。



真上を歩いて通り、3匹共起こしたらイフボトorホーリーorアース。

ステージ10―5 浮遊城・闘技場II

すぐにダークウォーリアIIの目の前までいき、通常攻撃(上方攻撃になっている)を連打する。うまくすれば相当数殴れて、かなりのダメージをあたえられる。

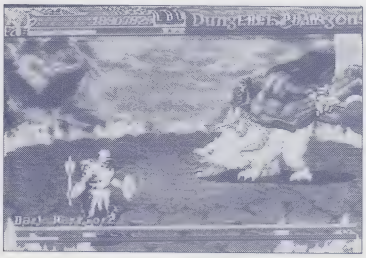
もしガードされたらこちらもガードし、一度離れよう。

スピードの遅いうちは、狙ってハンマーを当てられるので、一発投げてヒットしたら続けて連発し、全弾ヒットさせる。

この後まだスピードが遅いなら、一番上か下でターンアンデッドを繰り返し、邪魔なスケルトンを出てこなくなるまで消し続けよう。

すでにスピードUPしていたり、スケルトンを打ち止めにしたら、ワンダーエッグを使ってオウルベアを開放する。次に大オイルに合わせてダークウォーリアIIとオウルベアの動きに注目し、ベアがダークウォーリアIIをダウンさせたら、急いで近づいて大オイルを重ねるのだ。

最後の大オイル重ねがバッチリなら、これで確実に勝っているはずだ。しかし、プレイに余裕があるなら、オイルを投げすぎないようにして、サークルをC・ライトかジンサモニングリングに合わせ直してからトドメを刺すようにするといい。次のナグパ戦を楽にするのだ。



ワンダー開放！ ガンバレッ、ベア!!



ベアがDWIIを転ばせたら、急いで大オイルを重ねる。ナイス連携プレイ。

ただまぁ、サークルが大オイルなら、それ用のパターンがあるのでそれでもいいが。

モーニングスター、ウォーハンマー装備中なら、対テルアリン戦と同じように、スピードUP後のダークウォーリアIIを転ばせてダウンしているところへ追い打ち、とするだけで、超ダメージをあたえることが可能。

ステージ10―6 浮遊城・最上階の扉へ

ショップではハンマーと大オイルを買っておこう。

さて、サークルは何をセレクトしてあるだろうか？ C・ライト、大オイルなら、スタート後少しだけ右斜め下へ歩いて、すぐに右へスライディングする。ナグパのL・ボルトとブラックドラゴンのブレス、その両方をかわしつつ右へ移動していくわけだ。この後は…、

①ブレス中に大オイルをすべて当てるor殴る。

②ブレスが終わったら、C・ライト。ブラックドラゴンを気絶させる。Ⓐへ。大オイルだった場合、ジンサモニングリングを急いで使う。Ⓑへ。

③ⒶB・ドラゴン気絶中にハンマーに合わせ、すべてブラックドラゴンに投げつける。

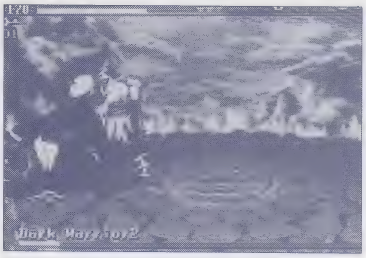
④Ⓐへ。

③Ⓑはじめからジンサモだった場合や大オイル→ジンサモときた場合は、左右の上角にある箱を開けつつCSWやC・ライトに合わせる。もし箱からイフリートボトルやジンサモが出たら、それを先に拾って使う。④Ⓑへ。

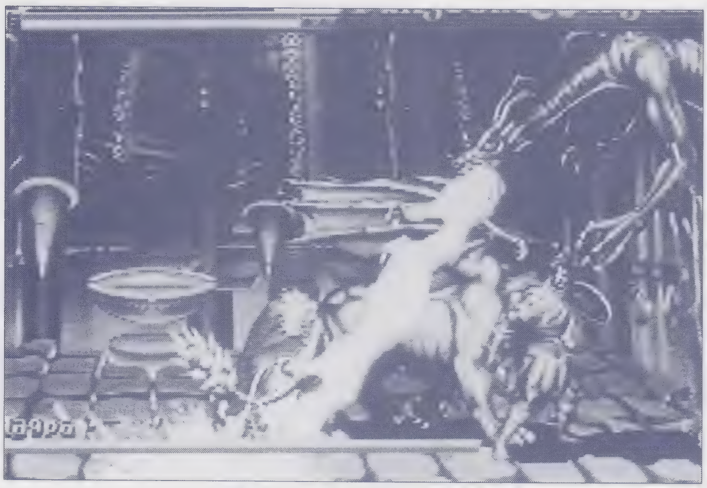
④Ⓐハンマーを投げ終えたら、逃げつつ箱を開け、ジンサモに合わせて使う。これでブラックドラゴンが死んでも死なくても、ホーリーワードかC・ライトの合わせやすいほうを選ぶ(2PならI・プラーグ)。

④Ⓑ開幕、ブラックドラゴンにたっぷり大オイルを当てたなら、ホーリーワードやI・プラーグ、ハンマーに合わせて使い、何としてもブラックドラゴンを倒す。全然ブラックドラゴンにダメージをあたえてないなら、C・ライトを使ってナグパを気絶、もしくは“のけぞらせ”、そのスキに連続技を入れて勝負に出る。

……だいたい以上のこと



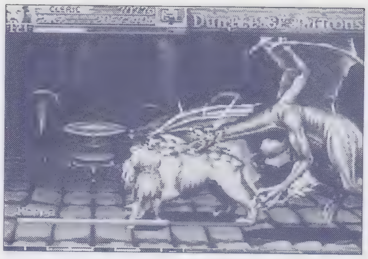
大オイル、D必殺で転ばせて、追い打ち。ズガガガッ……と連続ヒット。



この開幕右下→右へスラ→大オイル、で、B・ドラゴンに大ダメージをあたえられる。

をやればブラックドラゴンかナグパ自身が死んでいるはず。ブラックドラゴンがいなくなると一気に楽になるぞ。

逃げるときはスライディングで。魔法等を使ったら、直後に箱を開けにいく。C・ライトは、なるべく3匹が接近している瞬間に使う。このへんがコツだ。うまくI・プラーグを当てると、ナグパ秒殺も可能だ。また初めからC・ライトでナグパのみを狙い、短期決戦に出てもいい。


色々と攻撃魔法・リングを使ったら、必ずC・ライトで勝負に。

ボス シン・ドラゴン

ついにシンとの対決だ。しかし道中のレッドドラゴンを弱くしたような敵なので、相違点だけを述べておく。

①頭上からのメテオは、きちんとダッシュで端から端まで走って回避する。

②手首からの火球は、顔の真下で垂直大ジャンプ下突き（モーニングスター、ウォーハンマーなら垂直大ジャンプ攻撃）を入れるチャンスである。

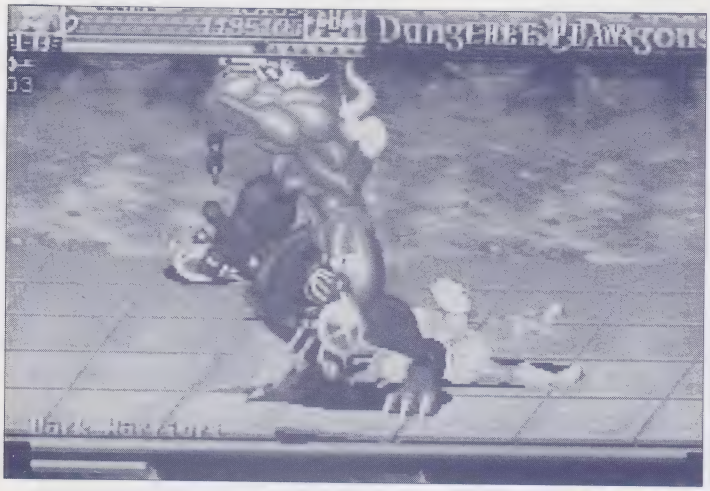
③奥からのブレスは、左右の足元にある色違いのタイルを踏んで壁を出し、これで防ぐ。

あとはレッドドラゴンと同じようにやれば勝てるはずだ。

フィールドがやや狭いので、きちんと右側、左側と区別して戦っておくと、メテオを回避するとき逃げ場に困らなくなるぞ。

ヘビや虫、ハンマー、大オイルなども効くので（虫は少し期待ハズレ）、格好いいフィニッシュを飾ろう。

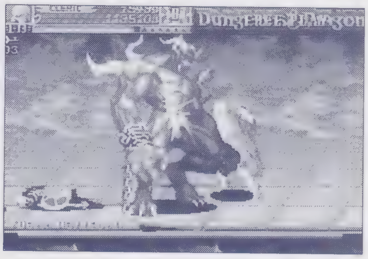

メテオに当たりそうになったら、何でもいいから魔法を使って緊急回避だ。


スト+ブレ後、すぐ大スライディング。

その他のコース・ダイジェスト

ステージ3-A 重戦車・ジャガーノート

途中、ノール（弓）が3人いる所は、ノール（弓）を3人共倒したあと左から何度も物投げゴブリンが現れるので右にノール（弓）が出現するまではどんどん左へD必殺技で突っ込んでいこう。アックスノールが出たら、右へD必殺で戻ればいい。あとは基本どおりに、下を歩き、連続技でひとまとめにするのだ。


背後に回って連打連打く!!

ボス・ダークウォーリア

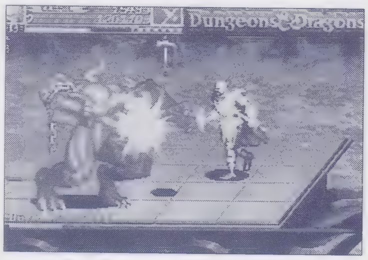
デモでゴブリンが喋っている間にストライキングにしておき、スタートと同時にストライキング+ブレス。すぐにスライディングすれば丁度背後へ回れるので、そこで通常攻撃連打だ。ゲージ残り1本の80%残くらいまで減らせる。

あとはハンマーにセレクトし直し、"遠くから"1発だけハンマーを投げる。このときは、上から下、下から上へと上下方向に歩きながらポッと投げるのがコツだ。

ハンマーが当たって気絶したら、強攻撃→D必殺の連続技だ。基本的にこれを繰り返していけば勝てる。

もし近くでサンダーウォール（バリア）を出されたり、攻撃をガードされたら、素直にこちらもガードしよう。いったんガードしてみて、サンダーブレス（口からサンダー）などがきたら、そのときに"上下に"動いてかわせばいい。

とにかく止まらず上下に歩き続けて、スト+ブレ付きでハンマー1発投げる→殴る、を狙っていけばいいのだ。

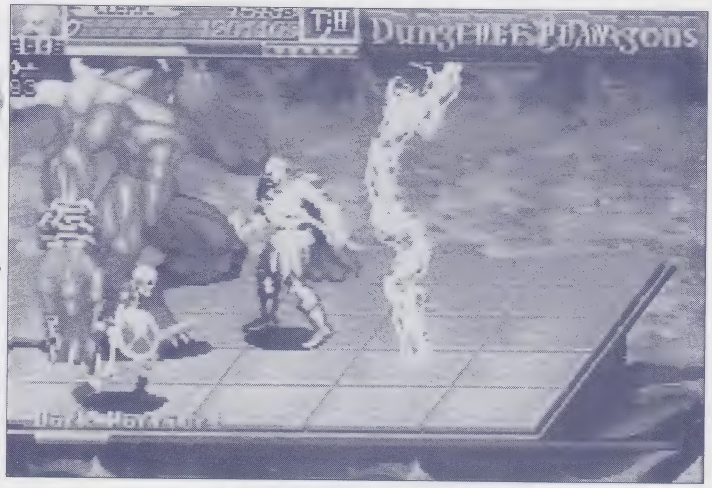

遠くからハンマーを1発、投げたらすぐに上か下へ移動。

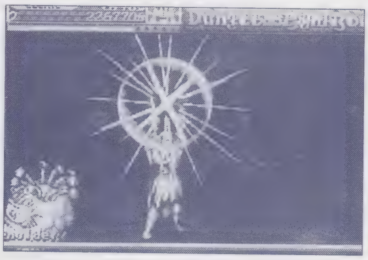
ステージ5-A 腐海とよばれる森

基本的なルート攻略はシーフのページを参照してほしい。

途中グールやスケルトンの出現する場所ではターンアンデッドで楽をできる。

ボスと戦う前にスト+ブレを唱えておくのを忘れないように。一応戦闘中でも、ビホルダーが突進攻撃をして背中を向けた瞬間に使えば、魔法の使用は可能だ。


当たって気絶したら連続技へ。2ヒットのときは気絶しないので注意。


突進攻撃。このときにCSWやストライキングだ。

ステージ8-A 迷いの森

この面の攻略は全面的にドワーフのページを参照してほしい。

美しき森の人の大冒険

エルフ



●担当：石井ぜんじ

エルフは、剣と魔法の両方が使える幅広い戦い方ができるキャラクターだ。ファイターに近い戦い方をしても、全面クリアは可能だろう。

だが、エルフはいろいろできる分、それぞれが中途半端であるとも言える。ファイターほどパワーや体力がないし、マジックユーザーの魔法力にはとても及ばない。

だから、エルフで楽にクリアするには、その特徴を生かして、エルフにしかできない戦い方をしていくのがいい。こうして初めて、エルフの面白さがわかり、楽しくプレイすることができるだろう。

①戦士としてのエルフ

まず、斬り合いを基本としたエルフの性能を見てみよう。

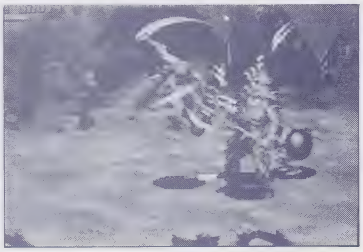
剣は、リーチがないのが最大の弱点。バスタードソードや魔法剣を取るまでは悩まされることだろう。だが、その分振りが速く、1セットが長いため、攻撃力は全キャラ中トップレベルとも言える。

ただ、ダッシュ攻撃はリーチがないためさほど届かない。むしろ強力なのは対空必殺技で、前へ進みながら上に上がるため、多くの敵を巻きこんでくれる。

以上の点から、エルフの通常戦闘はこんなふうになる。リーチがないので、斬りつけるときは裏へ回ったり、技の隙に近づく。特にリーチのあるノールなどには、カウンターアタック及びアローを使う。一気に減らしたいときは、斬りキャンセルダッシュ必殺技→対空必殺技を使おう。

この他に、ジャンプ下突きは敵の上ではねる楽しい技だ。マンスコーピオンをはめたり、あまり実用的でないがかなり面白い使い方ができる。

また、最大の欠点は、防御力が低く体力が少ないこと。特に、ドラゴンの手やマンティコアのジャンプ攻撃などの、打撃系の攻撃に弱いので要注意だ。その分、根性値が高く、ゲージが少なくなっても弱い攻撃ならかなり持ちこたえられるようになっている。



カウンター攻撃は威力が高く、敵を巻きこんでくれる



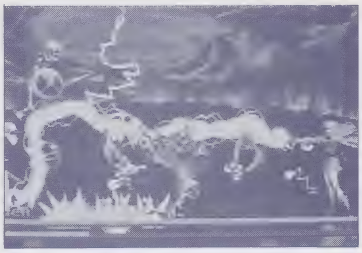
アローはノール、ヘルハウンドに有効だ。

②魔法使いとしてのエルフ

マジックユーザーと共通しているのがM・ミサイル、F・ボール、L・ボルト、アイスストーム、C・エレメンタル。どれもマジックユーザーより弱い。このうち、マジックユーザー並みに使えるのが、L・ボルトの魔法。それでも、イヤリング、ロッド・オブ・Lを持ってようやく使える威力。この2つのアイテムをぜひ揃えよう。そうすればL・ボルトの魔法はエルフの切り札になり得る。

エルフ独特の魔法は、インビジビリティ、ヘースト、P・アザー。一番多く使い、エルフならではの戦略ができるのがインビジビリティの魔法。特に前半戦は役立つ。消えてから斬りつけたり、ダガーを使ったり、カーソルを合わせ直すのに使おう。

ヘーストは、使いようによっては非常に強力な魔法。ただし、サマーソルトが出やすくなるので、サマーソルトを出さないように斬らないと威力が半減する。また、L・ボルトの魔法と同じレベルなので、使う回数は意外に少ない。



ライトニングボルトはかなり使える基本の攻撃魔法だ。



C・エレメンタルは、主に風のほうを使っていこう。

その他、アイテム類は基本的に全部使えるが、シルバーアローはスピードが遅い。使うならダガーだ。アローは無制限に使え、連射すると5連射が可能。主に、ノールとヘルハウンドに使っていこう。

全体的には、前半はインビジビリティの魔法と剣技が、後半のボス戦は、ダガー、大オイルとL・ボルト、アイスストームが主な攻撃方法となってくる。



インビジビリティは実に使えるエルフならではの魔法だ。

ブロークンランドの北の山々

とにかく何も考えずに、ガンガン斬っていこう。当面は魔法、アイテムは使わないので、カーソルを気にしないでもよい。初心者なら、カーソルを開けてみて、魔法・アイテムのチェックをしてみてもよい。ダッシュ必殺技、対空必殺技に慣れよう。リヤカーを2台壊せばネーム入れが待っている。

トリンタン村へ

ゴブリンが登場。防御力のあまりないエルフにとって、バカにできない強敵である。はさまれないように、ていねいに戦うこと。

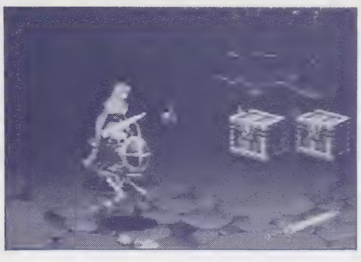
ここで上の隠し部屋に入ってもいいが、下のサクの陰に50Gの宝袋がある。これを取りにいくと、ノールが2匹出現する。

ノールは、普通に斬り合うとリーチの劣るエルフには強敵となる。ここでは、出現直後、ノールがまだぼーっとしているときにすぐ1セットやダッシュ必殺技→対空必殺技で攻撃すればいい。だが、先の面では、カウンターアタックかアローを使うことになるのを覚えておこう。

ノールを倒したら、上の隠し部屋に入ろう。この隠し部屋に入ると、スケルトンが2人出てくる。スケルトンが動くか動かないかのうちに、上の一人を速攻で倒してしまおう。

そうしたら、上の宝箱を壊してポーション、オイルを回収。下のスケルトンは泳がせておき、下の宝箱を壊す。すると、ノーマルソードが出てくる。

前半戦はノーマルソードで戦ってもいい。だが、特に必要のあるものではない。高く売れるので、最初の店まで持っていくのがいいだろう。そ



右側の宝箱を開けずに、鍵は持っていったほうがいい。

の他の宝箱は、開ける意味がない。鍵は後で必要なので、ここで使わないようにしよう。
　隠し部屋を出て進むと、宝箱がある。イフリートボトルを回収して、スーパーヒーリングポーションは残しておこう。ゴブリンウォーマシンを倒した後でも取れる。
　ここで出現する、オウルベアはそれほど強敵ではないが、ジャンプ攻撃をくらうとかなり体力が減ってしまう。マジックユーザー同様、打撃系の攻撃に弱いので注意。回りこんで、斬りキャンセルダッシュ必殺技→対空必殺技で一気に倒そう。
　この直後の、ノール（弓）に注意する。よけいなダメージをくらわないようにしてボス戦だ。

ゴブリンウォーマシン

　基本は他キャラと同じ。相手の突進が当たらなくて、自分は斬りつけられるというラインを覚えよう。ここで斬っていればいいだけだ。
　バリバリ斬っていると、5回斬ったところで当たり判定がなくなる。画面外へ逃がし、再び下へ誘導して上へ上がり、同じ安全地帯を確保しよう。


ラインをずらして斬りまくっているだけでいい。

5回斬ると、ウォーマシンを押しているゴブリンのうち、一番下の一匹が残る。すかさず追いかけて斬ると、押すゴブリンがいなくなって、ウォーマシンは止まる。補充されるまで止まっているから、バリバリ斬りつけられるぞ。
　確実に行くなら、オイルを使ってウォーマシンを足止めするといい。たいしてきかないが、M・ミサイルなら使ってもOK。
　とにかく、画面端のほうでひかれないように注意しよう。すると、再び反転してきて、起き上がったところをまたひかれてしまう。ウォーマシンの攻撃は、ガードできるのも忘れずに。

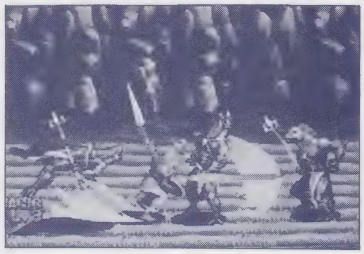

メガクラッシュの連発でも、とても早く倒すことができる。

激流ベスビアス川を下れ

　意外にあなどれない場所である。確実に、体力満タンでスタートできるようにしておこう。
　まず、中間地点までは上に行き、金袋を回収しよう。だが、上に行くと、トログロダイトに1回必ず当たってしまう。このトログロダイトは、エルフの宿敵で、実に嫌な相手である。

トログロダイトと遭遇したとき、カーソルはM・ミサイルにしておくのがよい。2匹以上のトログロダイトにはさまれて、危険を感じたら即座に使うこと。
　このイカダにぶつかると、まず2匹最初に出てくる。とにかく出てきた瞬間に斬りつけ、一匹をダウンさせてしまう。そして、できるだけ1対1で戦える状況を作ることが大切だ。
　一匹になったら、近づいて斬りつけようとするのではなく、ジャンプ攻撃を誘って着地の際に攻撃するといい。リーチの差があるので、近づいて斬ろうとすると振り回し攻撃をくらいやすいからだ。上下の奥行きを合わせ、距離を離すとジャンプしてきてくれる。
　2匹倒すと、3匹が同時に登場。このときは、出現と同時に波動斬りで2匹を吹っとばし、ダウンさせよう。こうすると、1度に複数の敵を相手にすることが少なくなる。
　さて、話を本筋に戻そう。中間地点までは上、その後は下に行くのが安全でお金の稼げるルート。後半は最初は上、次に下に行くのが最もお金が稼げるが、モンスターの乗っ

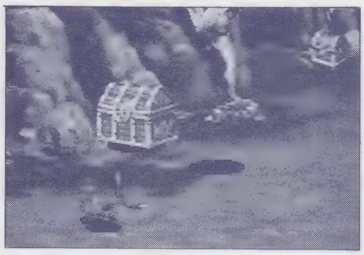

一匹ずつ、ジャンプを誘って回りこんで斬っていくのが確実。


三匹同時に出てきたら、ダッシュ必殺技で転ばせよう。

ているイカダに遭遇しやすい。

上陸からボス登場まで

　イカダから降りたら、サークルを調整する。魔法はインビジビリティ、アイスストームにセッティングしておこう。
　アイテムは微妙なところ。お金重視ならノーマルソードを持っていく。そうでないなら、ソードを捨ててC・ライトリング（上の宝箱から出現）を持っていこう。
　上の宝箱までサソリにやられずに進むには、ジャンプしてG・スコーピオンを越えるといい。すると、上からイキ

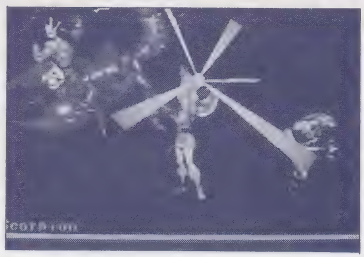

歩いていくとG・スコーピオンにくらいやすい。ジャンプだ。

の良いG・スコーピオンが出現するので、今度は倒そう。

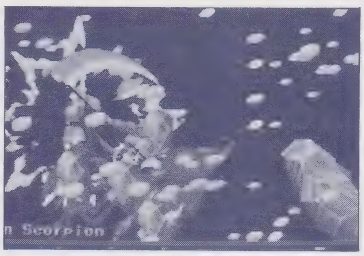
宝箱はワナに注意して、全部開けよう。体力満タンだったら、ポーションは残しておくこと。また、ボス対決前には、念のためG・スコーピオンはこまめに全滅させておいたほうがよい。

マンスコーピオン

　エルフならではの倒し方を紹介していこう。
　まずマンスコーピオンが出現したら、即座にインビジビリティをかける。すると、ボスは画面の左端（または右端）に下がっていく。そうしたら、急いで追いかけ、画面の端まで行こう。
　この間に、魔法をヘーストに合わせ直す。画面の端に行ったら、くらわないように少しずらして斬りつける。1セット決めて、ダウンしたらすかさずヘーストをかけて斬りまくる。切れかけたら再びヘースト。ヘーストの斬るスピードが速いので、ジャンプから火の玉アタックを出すことができないはず。
　これだけで終わってしまうこともあるが、ヘーストを使い切ってしまったらアイスストーム、インビジビリティを使ってとどめをさそう。
　その他に、ヘーストを温存するパターンもある。インビジビリティを使うのは同じだが、ヘーストのかわりにオイルを使ってもいい。倒したら、オイル→追い打ちで攻撃する。
　また、オイルではなくアイスストームにカーソルを合わせておき、普通に斬ってもいい。ジャンプ火の玉が来たら、当たる直前にアイスストームを使っていく。
　とにかく、インビジビリティを有効に使うと、他のキャラと違ってずっと楽に倒せる


出てきたと同時にインビジビリティで消える。


ヘーストをかけて斬りまくれ！後ろのザコに注意。


危険を感じたり、とどめをさす場合にはアイスストームだ。

はずだ。ただ、ダウンしているボスに攻撃しているときのザコの攻撃には注意が必要だ

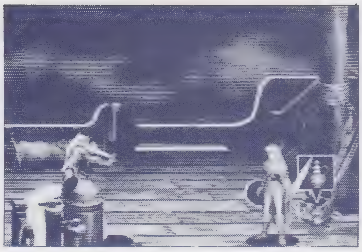
ぞ。

アエンシャモアの森・上空

最初の店では、ダガー、ハンマーは必ず9個買い、ノーマルソードは売り払っておこう。オイルも9個揃えておくのが手堅い。

まず、シャドーエルフが登場。2人倒すとワイバーンに乗ったシャドーエルフが出てくる。左で出して、一気に右端まで逃げると火の玉は届かないので確実によけられる。

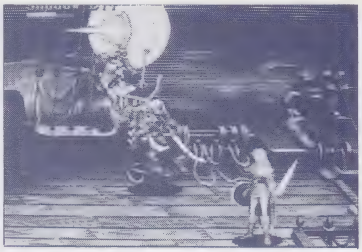
宝箱からはヒーリングポーションが出る。まだ体力があるなら宝箱を中央付近に投げ


カギはここで使う。体力満タンなら左へ投げておこう。

ておこう。カギは使わないのが理想だが、まずくらうので少しでも体力が減ったら宝箱を開けてヒーリングポーションを取ること。

ワイバーンの乗り手は、M・ミサイルで倒すことができる。倒してもいいが、別に無理に使わなくてもいい。ボス前には、カーソルはインビジビリティかダガーに合わせておこう。

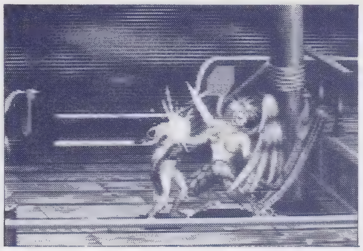
最初の3人のシャドーエルフを倒すと、再びシャドーエ


シャドーエルフは、M・ミサイルで倒せる。

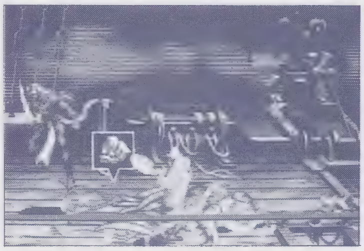
ルフが出現。残り2人になると、ワイバーンがまた現れる。残りの2人を倒すとハーピーが登場だ。

ハーピー

シャドーエルフを倒してハーピーが出現したとき、フィールドの右側にいればハーピーが出現したと同時に攻撃することができる。このとき、1セット斬りつけてもいいし、ダガーを投げてもいい。開幕でダガーを投げる場合は、投げている最中にシャドーエルフに斬られないように特に注意しよう。シャドーエルフが斬りかかってきたら、ダガーを投げるのをやめて対空必殺技をすぐ出していく。


降りてきた直後に斬りつけよう。

ハーピーをダウンさせたら、ハーピーの下に回りこんで追い打ちをする。下に回りこめば、ハーピーの起き上がりの


ダウンさせたら、下に回りこんでバンバン斬りまくる。

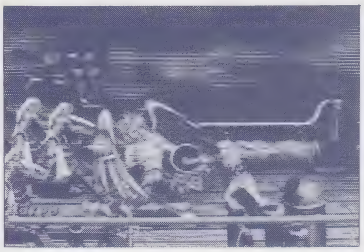
コン棒攻撃をくらわないですむ。バリバリ斬りまくれば、立ち上がった瞬間に斬りつけられることもある。

ハーピーに上空に逃げられてしまったら、インビジビリティをすかさずかけよう。すると、ハーピーは空中で止まってしまう。そうしたら、消えている間にカーソルをハンマーに合わせ、投げつける。確実にヒットするようなら、一気に投げ切ってしまっても構わない。

ハーピーが地上でダウンしたら、再び下に回りこんで斬


インビジビリティで消えると、ハーピーは止まってしまう。


空中で止まったらハンマーで斬りつけよう。


地上で動きを止めたら、斬りつけるかダガーを投入する。

りまくる。そして、再び逃げられたら急いでカーソルを合わせてインビジビリティを使おう。インビジビリティは使い切って構わない。

消えたあとに、ハーピーが地上にいたら、ダガーが残っていれば使っていこう。空中にいて、ハンマーを使い切った場合はダッシュジャンプ斬りで落とそう。

インビジビリティがなくなって、ハーピーが空中に逃げたらアイスストームを使おう。アイスストームを使って落とし、追い打ちする頃にはハーピーの体力はほとんどないはず。

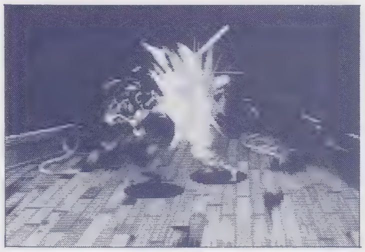
魔法を節約したかったら、左端に行き、ハーピーの空中からのタックルをカウンターアタックするといい。ただ、ハーピーが急角度で高く舞い上がった時はつかみ攻撃なので、ガードできない。上下にかわすか、魔法を使おう。

テルアリン

基本的に、自分の斬りのリーチができるだけ届くくらい横に離れて、縦をずらして近づいて斬るといい。横座標を合わせて近づくと、テルアリンのダッシュ必殺技をくらってしまう。

エルフは1セットが長いので、ここはただ斬りつけるだけの攻撃が有効だ。あとは、いかにヘーストを使わせずに倒すかがポイントだ。

まず、スケトルンが4人出現する。三人倒して、カーソ


出現直後は、テルアリンとて無防備。とりあえず斬れ!

ルをオイルなどに合わせよう。全滅させると、テルアリンが登場。現れた瞬間は無防備なので斬りつけよう。

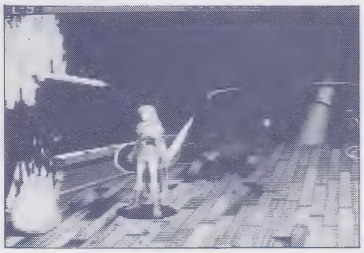
次にアニメイトデッドをするまで、M・ミサイルが有効。使うかどうかは自分の体力に相談しよう。節約すれば後で役立つ。

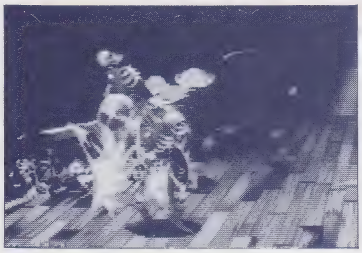
アニメイトデッドの呪文をテルアリンがとなえたら、この隙にも斬れる。テルアリ


斬りつけに行こう。M・ミサイルを使ってもいい。

ンに注意しつつ、ステルトンを倒していくのが確実な方法。

スケルトンを全部倒し、テルアリンを1セット斬ってダウンさせたらオイルで追い打


ダウンさせたら、オイルを上に重ねておく。

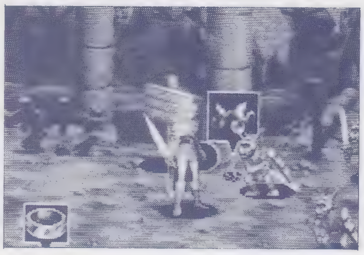

オイルが当たった瞬間、一回追い打ちで斬る。

ちするのが確実な方法。オイルが尽きると2度目のアニメイトデッドをかけてくるから、その隙にまた斬る。これでまず大丈夫だ。

万が一ヘーストをかけられてしまったら、インビジビリティが残っていればまずこれを使おう。動きが止まるから、その間に魔法を選択。確実にいくなら、イフリートボトルを使ってしまおう。ただし、リッチ戦がやや辛くなる。アインスンの街へは、L・ボルトの魔法のみ持っていければ大丈夫。

アインスンの街

まず、スタート直後に右側にアンクレットとイヤリングがある。エルフの場合、魔法の攻撃力が少し上がるイヤリングは必須アイテムだ。必ず右に進み、コボルドを蹴散らして取っておこう。隠し面にすぐ入って、忘れていると消えてしまうぞ。イヤリングを取ってから隠し部屋だ。


ここにあるイヤリングは消える前に必ず取っておこう。

●隠し部屋①

入る前に、カーソルはアローに合わせておくのがよい。スタート直後は、アローでヘルハウンドと戦ってみてもいい。

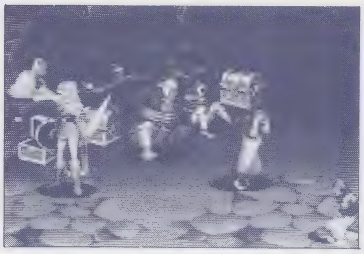
ノールが出てきたら、カウンターアタックを使って倒していこう。ポーションは攻撃力UPなので、宝箱をあけてポーションを飲んで戦うといい。

追加でヘルハウンドが出てきたら、ヘルハウンド重視で逃がさないように戦おう。はるか先のエザーホーデンとの戦いで、ロッド・オブ・Lが必要。そのロッド・オブ・Lは、ヘルハウンドしか出さない。ここからロッド・オブ・Lを集めていこう。

ロッド・オブ・Lがなかったら、次点としてロッド・オブ・C。リッチ戦が楽になる。それもなかったら、プロテクションリングを持っていこう。とにかく、ロッド・オブ・Lがすべてに優先するのを忘れずに。

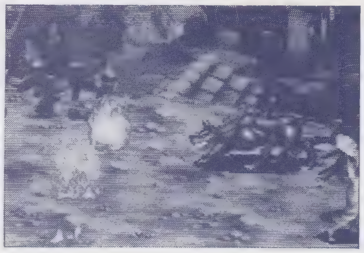
ザコを始末したら、左上でレバーを上に入れ、もう1つの隠し部屋に入る。手あたり次第、宝箱を開けまくろう。上から開けて、極力カギを使わないようにする。一番上の宝箱は、ジャンプやB2回押しで上に入れる。上に入ったら、持ち上げてすぐ逃げよう。

左下の宝箱からカギが出たときは、ここで使わないようにしよう。必ず持っていくこと。


ここでカギが出ても、他の宝箱に使わないこと。

●再び街の通路

少しずつ画面をスクロールさせ、ヘルハウンドを出現させる。ヘルハウンドは、イキが良く左右に走っているので、アローは使いにくい。出現したら、画面の左端に行き、ヘルハウンドを誘導して左の画面外へ出してしまおう。その後、下から近づいて、画面外をウロウロしているヘルハウンドに斬りつけると安全。タックルをくらわないぞ。これ以降のヘルハウンドも、左か右、どちらかの画面外に誘導して倒していこう。


このヘルハウンドは、画面外へ向けて斬りつけるようにする。

コボルドのダガー攻撃をかわしたあと、ヘルハウンドが2匹出現。これを倒したら、次のヘルハウンド2匹を倒さず、左上の隠し部屋に入ろう。

●隠し部屋③

ここは、体力回復やお金がある部屋。まず、ノールがいるから、アローで遠くから撃って倒そう。これで100%くらうことはない。ここで、ノールの後コボルド、ヘルハウンドが出てくる。ロッドを持っていないときは、逃がさずヘルハウンドと戦おう。

鍵を1つ持っていたら、まず自分がイフリートボトルを持っているかどうか確認。ここで使うと、お金が増えるがワンダーエッグが取れない。リッチ戦での危険度が高くなるぞ。イフリートボトルがなかったら、カギは使わないでおいたほうが無難かも。


ここで開けてすべてを取るか、ワンダーエッグを取るか。

再び街に戻ってヘルハウンド2匹を倒すと、ボスのオーガマスターブラザーズだ。突進をくらわないよう、ヘルハウンドを左で倒し、自分は下に行ってから画面を右へスクロールさせるといいだろう。

オーガマスターブラザーズ

●一匹目の基本の倒し方

突進をガードし、ガードしたらすぐ斬るのが基本。ガードしたあと、1セット斬ると2打目と3打目の隙にタックルされることがある。1発もくらいたくないのなら、ガード後斬るのは2回までにしておくといい。

2回斬ってすぐガードすると、オーガはすかさずタックルしてくる。それをガードし、背後から再び2回斬る。そのうち、オーガはダウンするが、追い打ちはあえてかけなくていい。その場で待っていると、すぐ起き上がりざまにタックルしてくれるので、逆にパターンにはまりやすい。タックルをガードして2回斬るの繰り返しだけでよい。


正面を向いてとりあえずガードする。


ガードしたら、すぐ振り向いて2回だけ斬り、またガード。

残り体力が半ゲージ近くになると、もう一匹のオーガを呼び、オーガは2匹になる。このとき、2匹そろった直後にオーガに隙ができるので、体力の少ない最初にいたオーガに斬りつけてもいい。

さて、2匹になったらいよいよ魔法の出番。ここを抜ければ魔法は全回復するから、全部使ってしまっていい。まず、シナリオ通りに行けばL・ボルトの魔法が3発あるはず。とりあえずはずさないよう注意しつつ使ってしまおう。

3発一匹目のオーガに当たれば、もう体力はほとんどないはず。M・ミサイル、C・ライトリング、なんでも使って一匹目のオーガに的を絞って攻撃しよう。


2匹揃ったら、残しておいたライトニングボルトを全放出。

残り一匹になったら、軸をずらしてガードで待とう。すると、このオーガは近づいて殴ろうとしてくる。ここをガードして、カウンターアタックしよう。今度は、倒れたらすぐ追いかけ追い打ちし、殴りを誘ってガード、カウンターアタックを決めていく。一匹になったら魔法、アイテムはいらないぞ。

マンティコア

基本は、ダッシュで突っこんで来るところをガードして後から1セット斬るパターン。速攻で倒したいときは、マン


ダッシュジャンプ攻撃だけはくらわないように。大ダメージだ。

ティコアがフック（腕で殴ること）を出したら、ガードしてすぐ斬りつけてもいい。

正面を向いて、ガードして待っていればリアクションを起こすから、ガードしてから斬るという感じだ。ただ、ダッシュジャンプ攻撃をもろにくらうと、なんじゃ〜というぐらい体力が減るので、それだけには気をつけよう。万一危険を感じたら、ダガー、M・ミサイルを使おう。

大樹要塞での攻防

●第1階層

スーパーヒーリングポーションがある。ここからリッチまでは、バリバリ体力回復が出るので、あまり気にせずぐ取ってしまってもいい。

少し進むと、スケルトンが出現。バリバリ斬りつけよう。危険を感じたら、ガードしてからカウンターアタックで倒していこう。炎の噴射は、一番上のラインを通れば当たらない。

次のノール・コボルドは、ノールに対してはカウンターアタックで攻撃。離れたら、アローを連射して倒そう。ちなみに、第1・第2階層はアローにサークルを合わせておく。次のスケルトンは、戦わず逃げたほうが無難だ。



スケルトンに対しては、カウンターアタックをうまく使おう。

●第2階層

ここにはヘルハウンドがいる。まず、画面を少しずつ動かして、ヘルハウンドを反応して動き出さない程度に出す。そうしたら、遠くからアローを連射しよう。近づかれてもひるまずに撃っていればたいてい大丈夫。このようにして、一匹ずつ始末しよう。



ヘルハウンドは動き出す前に遠くから弓を射る。

ここで、カギが1つでもあれば、ぜひ最初の宝箱を取っておこう。ワンダーエッグとスクロールが出るからだ。ワンダーエッグは、エルフとしては比較的嫌な、デイモス戦に有効。すぐ下の宝箱にはワナがかかっているが、スクロールが出るので必ず取っておくこと。


ワンダーエッグはリッチ戦でとても役立つぞ。

●第3階層

ここは、エルフのかけ橋に行き、グリーンドラゴンを倒すと次に来る所。ガーゴイルが出てくる。L・ボルトで倒すとスクロールを出してくれるが、クリア優先なら走り抜けてしまったほうがいい。インビジビリティを使うとガーゴイルは目覚めないが、後で使えるのでもったいない。

●第4階層

ここは最初と最後に、スーパーヒーリングポーションが出るので、まず満タンでリッチに挑めるはず。最初のスーパーヒーリングポーションは、取らずに右にダッシュし、グールが出てきた瞬間に戻ると、ヒーリングポーションを画面に残したままグールと戦うことができる。ただし、ゆっくり画面をスクロールさせると先に進んで戻れなくなるので、とりあえず回収してしまってもOK。

ラストの宝箱は、一番下を最初に開けないこと。上から開ければ、スーパーヒーリングポーションなどが取れる。C・ライトリングも出るが、ディスプレッサービーストに使えるのでありがたく頂だいしておこう。


宝箱を持ってグールが出るところまで運んでもいい。

リッチ・デイモスへ

エルフはリーチが短いし、低いレベルの魔法がきかないので、リッチは強敵といってよい。運がいいと楽勝なのだが、注意しないとあっという間にやられることにもなりかねない。

M・ミサイル、インビジビリティ、L・ボルトはきかないので、ここで使える魔法はアイスストームとC・エレメンタルのみ。そこで、イフリートボトルをここまで持ってくることをおすすめする。

もし、ここでイフリートボトルがなかったら、アインスンの街で鍵を節約してでもワンダーエッグをとっておきたい。安定性を考えれば、わざわざノーマルソードを1面から持ってきて、ここに使う手もある。

●基本の攻略法

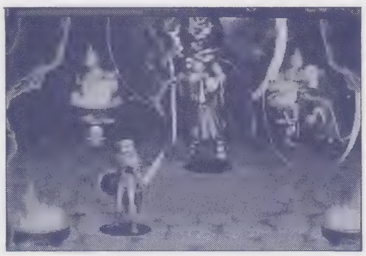
まず、スタートしたら左の箱をあけ、少し待ってからボトルを取る。これは攻撃力UPになっている。この場所で待っていると、ちょうどいい具合に左端にデイモスが来てくれる。そこで、ガンガン斬りまくろう。

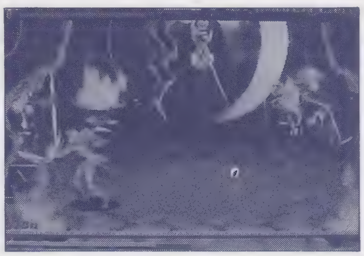
エルフのショートソードは振りが速いためガードされても反撃をうけることはない。とにかく連打で斬りまくろう。労せずアニメイトデッドまで持っていけるはずだ。

ここで、ヘーストをかけるのは逆効果になりやすい。サマーソルトが出やすくなり、かえって威力が落ちてしまうことがある。

グールが出たら、ワンダーエッグを出そう。そして、グールに注意して、上下のラインを合わせないようにうまく近づき、斬りつけていく。上下のラインを合わせると、W・オブ・ファイヤーをくらうぞ。ここが勝負だ。

グールとリッチの位置関係をよく見て、ヤバイと思ったらアイスストーム。魔法の数が少ないので、これで勝てると思ったとき以外、機械的にアイスストームを使ってはいけない。


まず宝箱を開け、デイモスが動くと同時にポーションを取る。


左端にデイモスを追いつめて、しこたま斬ろう。

リッチの体力が減ったら、イフリートボトルやC・エレメンタル（風のほうが確実）を使ってとどめをさそう。

魔獣が住む森

まず、ゴブリンがわらわらと出てくるはず。だが、ここにいるゴブリンはゴブリン部隊きっての精鋭たちだ。動きが素早く、すぐ後ろに回りこもうとするやっかいな相手。

こちらも、デイモス戦で体力を消耗しているはず。だから、迷わずインビジビリティの魔法を使ってしまおう。こうすれば、安全に宝箱の中に入っているヒーリングポーションを回収することができる。手早くやらないと、宝箱の周りの金袋が消えてしまうので注意。

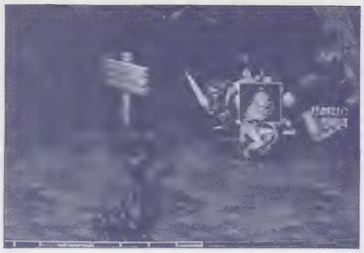

グールが出たら、レッツワンダーGO!


とどめはアイスストームで。ロッド・オブ・Cがあると強い。

2つの宝箱を開けたら、体力がある場合は残して、そうでない場合は回収しておこう。この後に、ノール・ゴブリンが出現する。特に、石投げゴブリンの石に注意しよう。

ディスプレッサービースト

2体のように見えるが、本体は1体である。本体のほうは影があるので、これで識別しよう。本体以外にはダメージを与えられないぞ。



インビジビリティを迷わず使って宝箱を開けて回収。

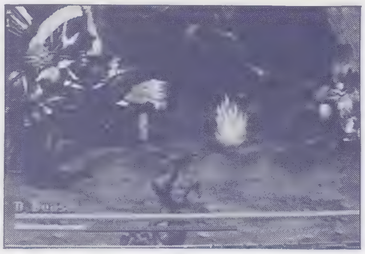
さて、基本の攻撃方法は、まず距離を大きく離す。すると、大ジャンプしてくるので、そこを攻撃するというもの。基本の攻略法だ。

これができれば、いざというときでも大丈夫。エルフは、他に、魔法がわんさかあるので、ここでバリバリ使っていこう。ここを越えれば回復できるからだ。デイモスには、アイスストーム、C・エレメンタル以外はきかないので、たくさん残っているはず。それをここで全部放出してしまう。

特に、インビジビリティは有効。かなりたまっているはずなので、最初はこれを使おう。消えると、D・ビーストの動きは止まってしまう。影のあるほうに近づいて、斬りキャンセルダッシュ必殺技↓対空必殺技を決めていく。最初にこのパターンで、D・ビーストの皮を出させるのが理想だ。このパターンは皮を出しやすい。

ダガーなどが余っていたら、消えてダガーも可。ただし、全弾当てようとするとゴブリンに攻撃されやすいのでほどほどに。

皮を出したら、L・ボルト（できればロッド付き）を当てよう。一気に減るぞ。余っていたら、イフリートボトルも使ってしまおう。魔法をうまく使っていけば、ずいぶん楽になるはずだ。



インビジビリティで消えて、強力な連続攻撃を決めていく。

ノームの村を助ける

最初は、ゴブリンやスケルトンが登場。時間ですぐスケルトンは逃げていく。ゴブリン優先で戦おう。



L・ボルトがきくぞ。魔法は回復するから大放出。

上に行くと宝箱があるが、一番上の宝箱を開けると必ずガスが出て、スケルトンが出てくる。その前に、ノールも出るはず。一見危険な状態だが、カウンターアタックを使えばまずくらうことはない。右の宝箱にはスーパーヒーリングポーションも出てくれる。

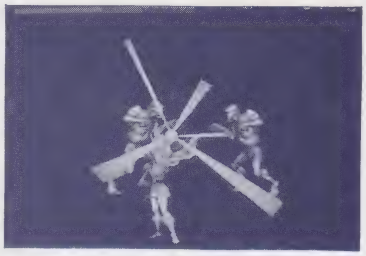
次の木の橋では、ノール（斧）、アローが出現。D・クロークを持っていれば問題ないが、万一ない場合は背後から出現するノールオブアローを確実に斬り倒していこう。

次のシーンでは、左下に宝箱がある。この中にはポーション、大オイル、レジストファイヤーリングがある。普通のキャラならレジストファイヤーリングを取るところだが、エルフならロッド・オブ・L優先だ。ロッド・オブ・Lかロッド・オブ・Cがないときのみ、レジストファイヤーリングを取ろう。

次はグールと戦うが、ここはインビジビリティの魔法を使うといい。消えて待っているだけで、ノーダメージで進める。



ロッド・オブ・Lがある場合は、レジストファイヤー禁止。

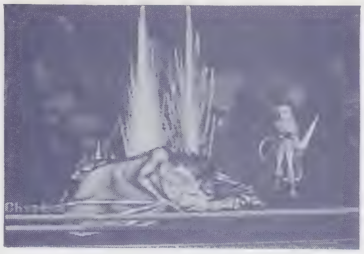


消えていれば、グールにダメージを受けることはない。

キメラ

レジストファイヤーリングがなくても、大オイルさえあれば大丈夫。スタート直後にすぐ画面右端から左へ向かって斬りつける。倒れたら、大オイルを投げる。このとき、燃えてはね上がったら投げるのをやめ、地面に倒れてから連続で投げまくる。これだけで倒せてしまう。

万一失敗したら、インビジビリティで消えてシルバーダガーを投げつけよう。全弾当たれば、まず負けはない。炎を吐かれても、インビジビリティを使えば近づいてこない。他の点は、マンティコアと大差ないぞ。



転ばせたら、気持ちよく大オイルを投入しよう。

ノームの村の買い物について

薬を買い、小さくなって右側の建物にいったん入ると、左の店に入れるようになる。この店では、リングを主に買っていこう。

CSWリングが優先。だが、道中で2つ確実に出るから、6個くらい買えば十分。L・ボルトリングも大事なので、8個くらい買っておきたい。お金は一万くらいはあるはずだ。

直後の店では、もしドラゴンにいかないなら大オイル×9、シルバーダガー×9をそろえておくのが必須だ。

ラファエルの洞窟

・B20F

左側に落下すると最初に行ける入り口だ。炎の噴射があるが、ライン合わせで抜けられる。一番上のG・スコーピオンを倒すとヘルハウンドが出現する。ここは、ロッド・オブ・Lがあれば戦う必要がない。なければ、出す可能性があるので出すまでヘルハウンドを倒していこう。

奥の呪いの剣1は、伝説の剣になる。ここでは、取らないものとして攻略を進めていく。



ロッド・オブ・Lを出してくれるよう祈ろう。

・B50F

ウワサのレッドドラゴンの潜む階。NO→NO→YESと替え、一気に右を走る。完全にブレスが消えるまで右のほうへ逃げよう。

宝箱の中から、バスタードソードが出現。バスタードソードは装備して、アイテムはCSWリングに、魔法はM・ミサイル、アイスストームに合わせておこう。まず最初は、カーソルをM・ミサイルにしてドラゴンと立ち向かう。



バスタードソードのほうが、普通に戦うなら楽だ。

レッドドラゴン

レッドドラゴンの攻撃は、
①ブレス
②落石
③ひっかき
④かみつき
⑤火柱

この5つである。このうち、火柱はダッシュでもよけられるが、ここで魔法を使うのが確実な方法である。威力はあまりないエルフの魔法だが、ここは威力はさほど関係なく、数があればいいのだ。M・ミサイルなどを使えば、火柱は無敵時間中に通り過ぎていっ

てしまう。その他、落石のときも、間に合わないと思った瞬間に使うのがいい。

④のかみつきは、よく見ていると口が開くので来るのがわかる。すかさずしゃがんでかわし、かわした直後すぐ立ち上がって一回だけ斬ろう。エルフは剣の振りが速いため、他キャラより斬りやすいはず。ショートソードでもいいが、バスタードソードのほうがリーチがあるので斬りやすいはず。



よけにくい火柱は、魔法で相殺していくといい。

他の攻撃のかわし方は、他キャラと同様だ。

ブレスは、3種類のパターンがある。画面の奥から吐かれた場合は、画面左右端の岩陰に隠れよう。左右から吐く



口が開いたら、かみつきに来る前兆。急いでしゃがもう。

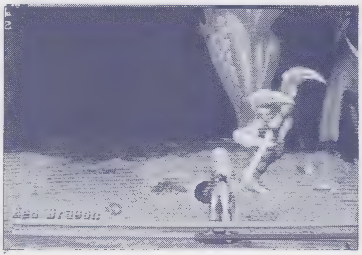


かみつきをかわしたら、すぐ立ち上がって一回斬ろう。

時は、ドラゴンが息を吸い込んでくる。吸いこみにさからわず、ドラゴンのほうに行けばドラゴンのアゴの下がブレスの安全地帯となる。

逆に、中央から正面に吐かれたときは、吸いこみに逆らって左右どちらかにダッシュで逃げなければいけない。どれが来るにせよ、ドラゴンがいったん画面外へ消えたにもかかわらず、落石が来なかったらブレスと疑って心構えをすること。

落石は、ドラゴンが画面上へ消えたあとにすぐ来る。画面の手前で普段戦っておき、画面の奥（上）へ行けば落石には当たらない。ちょっと怖いが、ダッシュで左右に逃げ



吸いこんでくるブレスはアゴの下が安全地帯。

てもいい。

③のひっかきは、手が動いたら手の動く方向へ歩けばいい。首との距離が離れているとくらいやすいので、こういうときのみ首の方向へスライディングしよう。

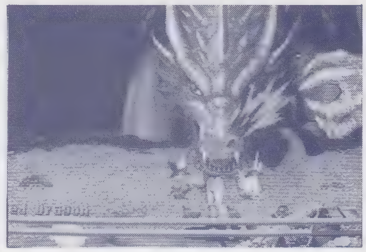
このような感じでドラゴンの攻撃をかわしつつ、首が降りてきたときにバスタードソードで斬りつけていこう。火柱にはすべて魔法を使っていくつもりでいく。M・ミサイルを使いきったら、アイスストーム、L・ボルトなど、何でもいいから使おう。しっかり斬りつけられれば、魔法がネタ切れになる前に倒せるはず。

注意するのは、落石やひっかきで一気に減って即死してしまうこと。少し減ったら、こまめに回復しておくのが本当は安全。

また、ドラゴンの首が降りてきたらヘーストを使い、サマーソルトが出ないように注意してガシガシ斬りつけるとドラゴンははまってしまう。多人数協力プレイで斬りつけているような感じで、首が上に上がっていかずに大ダメージを与えられるのだ。連射装置を使うと、サマーソルトが出ないので速攻で倒せるぞ。



ヘーストを使ってガンガン斬ると速攻で倒せるぞ。



メガクラッシュでも一応大ダメージを与えられるのだ。

灼熱！溶岩界

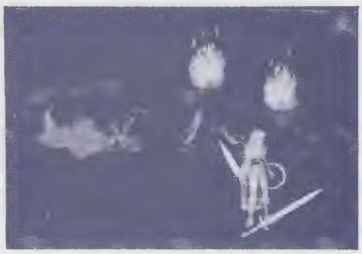
ドラゴンを倒したあとは、店で必ずシルバーダガーと大オイルを買っておこう。他に、アロー、CSWリング、L・ボルトリングがあるので、他には1つしかカーソルが開いていない。

そこで、ここで手に入る氷の剣を使っていくならこの灼熱・溶岩界へ、伝説の剣・バスタードソードを使うならフロストサラマンダーへと向かおう。ここでは氷の剣を使い、シルバーダガーを持っていくものとして攻略を進めていく。

まず、上下に通路が分かれているが、上にヘルハウンドがいる。倒してから下へ行き、G・スコーピオンを倒すと炎の噴射が止まる。ライン合わせができればまったく問題ないだろう。

宝箱から氷の剣を取ろう。バスタードソードは前の店で売るか、ここで捨てていこう。

さらに進むと、ゴブリン・ヘルハウンドが出現。氷の剣で戦えば、リーチがあるし一打ごとに倒れてくれるので楽なはず。次も2つの道が分かれているが、下の噴射の後にある宝箱から、必ず炎の盾を取っておくこと。

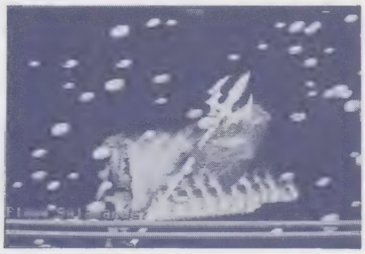


バスタードソードよりも氷の剣。アイテム欄が足りない！

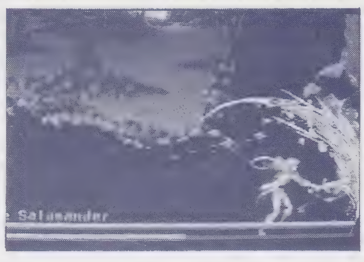
フレイムサラマンダー

氷の剣で戦うが、とにかく最初にいかに転ばすかが重要。ダッシュ必殺技でもいいが、アイスストームかメガクラッシュが確実。スタート位置から右へ倒せば、画面の右端に近い位置へ行ってくれる。ここから、剣の先端が当たるように氷の剣を振り続ければハマってしまう。

パターンが崩れたら使いたくないのだが、アイスストームを使ってしまうのが安全。エルフは体力ゲージが少ないので、無理は禁物だ。



まずアイスストームで倒す。



さあ、斬りまくってはめまくるだけだ。

浮遊城―侵入へ―

このステージは迷路状になっていて、部屋が多い。中央の、プレートがある入り口へは、自分、もしくはナイトの彫像を押してきて、上に乗せれば開けられるようになっている。いくつも部屋があるが、すべて行く必要はない。

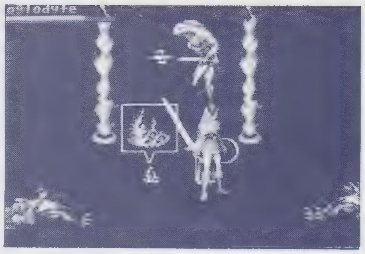
まず、最初の左の部屋だが、ここはグール、スケルトンが出るくせにたいしたものがないので、あえて入る必要はない。

次に、右にある部屋はヘルハウンド、トログロダイトが出る。だが、大事なのは画面の下にまだ部屋が広がっていることだ。ここは、エルフの場合宝箱の中から防御力UPのティアラが出る。C・TYPEの防御力UPアイテムより、1ランク上の防御アイテムなので必ず取っておくこと。

さて、次に中央の扉を開けてみよう。このフィールドには、コボルドとヘルハウンドがいるが問題ないだろう。隠れ部屋は3つある。ここで、入らなければいけない部屋は右の部屋のみ。

ここは、G・スコーピオンがいるが、倒しながら宝箱のほうに進もう。上の2匹の

キャラ別攻略／エルフ


部屋の下の空間に画面をスクロールさせるとティアラが出現。

G・スコーピオンを倒し、一番上をジャンプして行くとワナに当たらない。上下にジグザグに動いてもいい。この炎の間にあるワナは矢なので、D・クロークがあれば全然問題ない。この宝箱からスーパーヒーリングポーションを取り、テルアリンに備えよう。

テルアリン

テルアリンには、氷・炎・雷などの魔法剣は不利。攻撃力のあるダウンしない剣で戦おう。ここではショートソードを使う。


火を飛びこえて上を進み、ヒーリングポーションを回収。

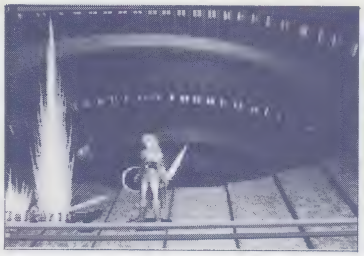
基本の戦い方は、最初に出会ったときと同じ。左右にあまり近づかず、剣の先端が当たるぐらい離して上下から近づく。最初は、剣の攻撃のみで戦う。

このとき、サークルは大オイルに合わせておこう。魔法はサークルを動かしたときに、すぐM・ミサイルになるようにしておく。

テルアリンの体力ゲージが1本と4分の1くらいになったら、転ばせたあとに大オイルで追い打ちする。これで、体力を残りわずかにすることができる。キメラと同様だ。

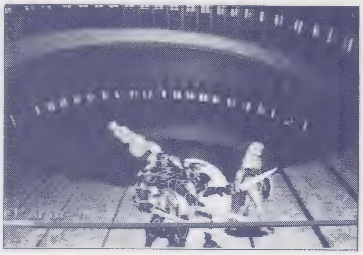
体力がわずかに残ってしまった場合、テルアリンはヘーストをかけてくる。このとき、エルフは広いほうへダッシュで走って逃げるようにしよう。サークルは、すぐM・ミサイルへと合わせる。

M・ミサイルを撃って倒して、走って引き離してまた撃つ…とこのようにしておけば、ヘーストは効力が切れてしまう。たいていの場合、残り体力はわずかだから、M・ミサイル数発でカタがつくはずだ。


倒して大オイル。この基本は変わらない。

浮遊城—決定I—

テルアリンを倒したあと、体力の回復なしにこのシーンは始まる。出口を出ると、すぐ最強の敵、エザーホーデンと戦うことになる。サークルを変えそこなわないように心構えが必要だ。


少し体力が残ったら、マジックミサイルに頼ろう。

まず、ショートソードを氷の剣に持ち変える。そして、ヘルハウンド、コボルドを倒そう。ロッド・オブ・Lを持っているだろうか？ここでロッド・オブ・Lを持っていないと、エザーホーデン戦で実に苦戦するぞ。

次に、ガーゴイルが待ち構えている。これは、反応させて氷の剣で戦えばよい。最初の飛行突っこみや、スライディングを確実に軸をずらしてくらわないようにしよう。

中央の部屋は、一番下のラインが安全地帯。奥に宝箱があるが、ここでヒーリングポーションが出る。取っておこう。

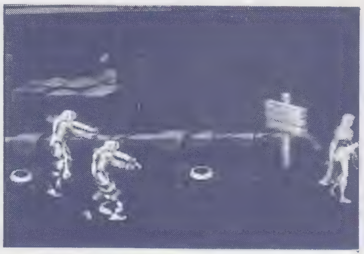

ガーゴイルをおびき出し、確実に倒していこう。

部屋を出たあとに、お金やヒーリングポーションがあるが、この真上に吊り天井トラップがある。スライディングで行きつ戻りつして取るといい。

さて、次はエザーホーデン戦だ。まずは体力をCSWリングで全回復させておこう。そして、サークルはシルバーダガーに合わせておく。念のため、魔法はL・ボルトに合わせておくこと。

エザーホーデン

まず、この相手に斬りつけて攻めることはない。アイテムと、魔法だけでカタをつけよう。何を使うか、その順番が非常に大切になってくる。


出口を忘れて、うっかりエザーホーデンに会うのが恐怖。

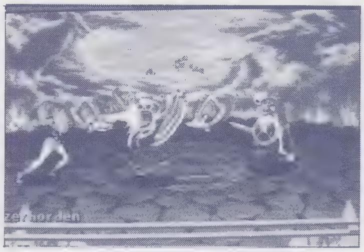
なぜかというと、不思議なことに、エルフのL・ボルトリングは異常なまでに減りが少ない。よってリングだけで楽勝というわけにはとてもいかないからである。

ここで、ロッド・オブ・Lと、イヤリングは必須。途中でレジストファイヤーリングなどを取って、ロッドを捨てていないか？一度も出なかったら、よほど運が悪いのだから仕方ない。

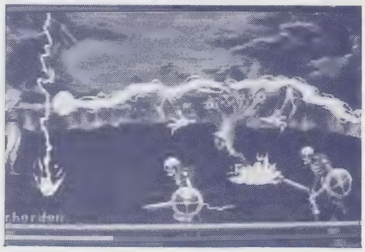
さて、最初に使うのは、シルバーダガーである。魔法のように足止めできないので怖いが、9発使い切ればかなりのダメージが与えられる。最初に使わないと、エザーホーデンの動きが早くなる後半は自殺行為になるぞ。

このとき、エザーホーデンの飛び道具であるパンチや、スケルトンに余計なダメージをくらわないように注意。3回くらわないと死なないから、1回ぐらいくらっても気にしないこと。

次に、リングではなく、L・ボルトの魔法を使おう。こちらのほうが、回復もするし、断然威力が高い。2回当てるような使い方をすれば、これだけで終わってしまうこともある。場合によっては、無敵にエザーホーデンがなっていることがある。これだけに注意して、確実に全弾当てよう。


シルバーダガーはスタート直後に投げるのが一番いい。

ここで倒せなかったら、アイスストームに急いでサークルを合わせる。アイスストームはいかなる場合でもダメージを与えられる。エザーホーデンが無敵で当たらないことはない。これをすべて使い切る頃には、まず倒せているはずだ。


ライトニングボルトの魔法を、無駄撃ちしないように当てる。

万一倒せない場合は、C・エレメンタルの風を使う。土はきかない。さらに、リングを使えば倒せないことはないはず。

エザーホーデンと戦っている間に、サークルを合わせるのは本当に怖い。だが、パニクったら負け。CSWリングは使わないつもりで、使う余裕があったら先にL・ボルトの魔法を使おう。

とにかく、シルバーダガー→L・ボルトの魔法→アイスストームの順で使い、ライトニングリングをあてにしないのがエルフの確実なエザーホーデンとの戦い方だと思う。


C・エレメンタルも使おう。リングは本当にダメージが少ない。

浮遊城・決戦

ショップでは、大オイル9発とシルバーダガー9発を持っていこう。ダークウォーリアII戦の必須アイテムだ。

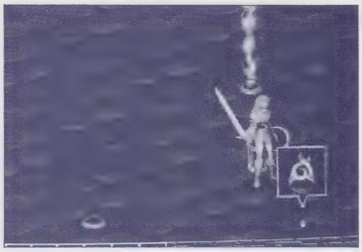
まず前半は回廊での戦いになる。ここは、シャドーエルフ、ヘルハウンドとシャドーエルフの槍部隊の攻撃が激しい。リーチの長い氷の剣を使っていくと、シャドーエルフの空中からの攻撃を迎撃しやすい。ただ、左右からはさまれないように、慎重に戦っていこう。


シャドーエルフの空中アタックに注意。攻撃力はあなどれない。

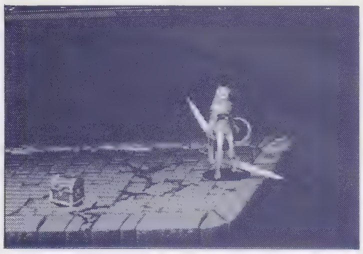
シーンが変わると、再び隠し部屋がある通路になる。ここでは、吊り天井のトラップに注意。画面の下の宝箱は、トラップがあるので近づかないほうが安全。出口の少し前もトラップがあるので、立ち止まらないようにしよう。

吊り天井トラップの直前に、ガーゴイルが4匹いる。1匹ずつ動かして、氷の剣で確実に倒していこう。そして出口付近まで行き、戻ると隠し部屋に入れるようになる。

まず、青い炎の後ろにある部屋に入ろう。部屋の下のほうに行くと、ガーゴイルがいる。1匹ずつ動かして氷の剣で倒していく。すべて倒したら、大きい宝箱からレジストファイヤーリング、スピードブーツを取ろう。ロッド・オブ・Lでもいいが、ダークウォーリアIIにレジストファイヤーリングを持って戦うとかなり楽。


レジストファイヤーリングのほうが、ロッドより優先となる。

部屋を出たら、一番左の部屋に行って氷の剣とひきかえに、ジンサモニングリングを取ろう。サークルはシルバーダガーに合わせ、体力を回復


もう氷の剣は用済みだ。

してダークウォーリアIIと戦おう。

ダークウォーリアII

まず重要な点は、タックルをくらわないということである。少しでも減っていると、一撃死の可能性がある。ここでは、レジストファイヤーリングを持っているはずなので、火柱やファイヤーウォールの攻撃はくらわない。

つまり、レジストファイヤーリングがあれば、ダークウォーリアの正面に向かい合わない限り、くらう攻撃はないということ。くらうとしたらスケルトンくらいだ（ただ、煙のような攻撃はレジストファイヤーリングで防げない）。

一撃死が怖いので、こまめに回復するのが必要だ。そして、あまり斬り合わず、アイテム・魔法でカタをつけたいところ。最初のうちにアイテムを使い、動きの速くなる後半は魔法を使うといい。

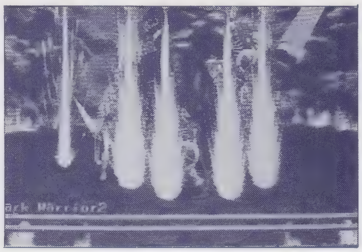
さて、スタート直後だが、ここはシルバーダガーを投げつけるか、重なってガンガン斬りつけるかのどちらかでいこう。シルバーダガーを投げる場合は、スケルトンに吸収されないように要注意。最初

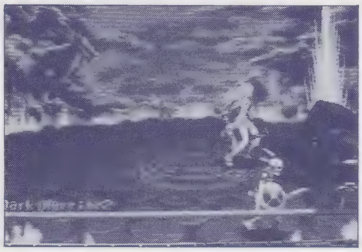

スタート直後にシルバーダガーを投げつけよう。

にシルバーダガーを使わない場合は、後でインビジビリティを使い、シルバーダガーを投げよう。

斬りつけるのは、主にファイヤーウォールの直後。レジストファイヤーリングを持っていれば、ウォールの中を突っ切って斬れるのでとても楽。ファイヤーウォールは、起き上がりやワープの後によく出してくる。

倒したら、大オイルを連発して一気に減らそう。無駄な当て方をしないように、細心の注意が必要だ。


レジストファイヤーリングがあれば、火柱も平気。

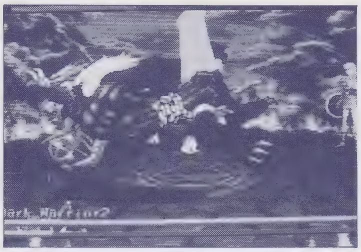

転ばせたら大オイルを投入。一気に減らす。

体力がわずかになったら、L・ボルトの魔法とL・ボルトでとどめをさす。ジンサモニングリングなども使っていい。残しておきたい魔法は、スクロールをためこんだアイスストーム、C・エレメンタルと、1～2発分のインビジビリティ。これらはナグパ戦で使う。

ポイントは、大オイルを使ったあと、魔法だけで倒せる体力にしておくこと。でも、あまり後半で大オイルを使おうとしていると、前半で殴られて大ピンチになったりする。最低、残り1ゲージと半分くらいの体力になるまでに使ってしまおう。

前半でL・ボルトがいくつも残っていれば、リングで倒してファイヤーウォールを待ちつつ戦っていってもいい。インビジビリティは、足止めしてサークルを合わせ直すのに有効。ただし、近づいて斬りにいくと反応して殴られることが多い。注意しよう。

エザーホーデン戦でL・ボルトリングを残して来ていると、かなり楽。もし使い切っていたら、イフリートボトルも取ってこよう。

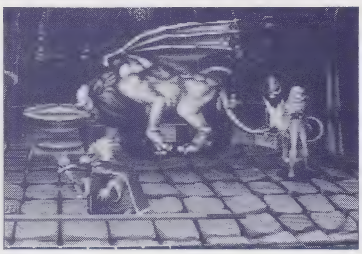

オウルベアの卵を使い、消えて見守っているのも有効。

ナグパ

ここでは魔法の残量が重要。アイスストーム、C・エレメンタルなどの全体攻撃魔法がたくさんあれば、それを連発するだけで終わってしまう。

また、インビジビリティも1つは必ず残してこよう。そうすれば、上にあるヒーリングポーションの入った宝箱を、安全に開けられる。

さて、スタートだがブラックドラゴンが必ず酸を吐いてくる。右下に逃げ、インビジビリティかアイスストームにカーソルを合わせてとにかく1発使ってしまおう。


ブラックドラゴンの酸を打ち消しつつ消えるかアイスストーム。

酸を消したら、インビジビリティを使い、消えて、まず国箱をすべて開けておく。そして、魔法の数を確認。アイスストーム、ジンサモニングリングなどがたくさんあれば、

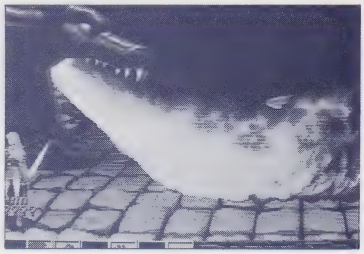

消えた場所は、宝箱を確実に開けておこう。

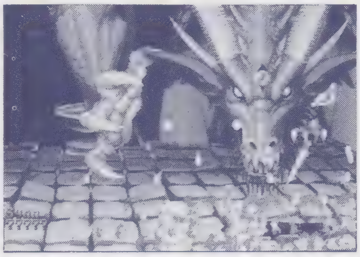
何も考えずすべて使ってあっさり倒そう。
　少なめだったら、魔法のあとに追い打ちをかけるか、インビジビリティで消えて斬るかダガーを投げつける。だが、これは緊急的な手段で、ここで全体魔法だけで倒せるくらい魔法を温存するのが望ましい。

シン

　ラスボスであるが、基本的な動きはレッドドラゴンと変わらない。ただ少し動きが激しく、剣で斬りにくいのでやや長期戦になる。
　レジストファイヤーリングが残っていると、F・ボールやメテオ風の落石に当たらない。これはレッドドラゴンよりずっと楽。
　魔法は全回復しているので、たんまりあるはず。F・ボールをひたすら魔法でよけて、斬っていこう。このF・ボールは、来る直前に垂直大ジャンプすればかわしつつ斬れるので、レッドドラゴンの火柱より楽。一発で死ねるブレスやひっかきなどさえくらわなければ、それほど怖い相手ではない。最初にビビると思うが、確実に戦うことである。


ジンサモニングリングがすごい破壊力だ。


吸い込む横からの炎は、吸い込まれるままアゴの下へ行こう。


ファイヤーボールはジャンプしてかわしつつ斬ることもできる。

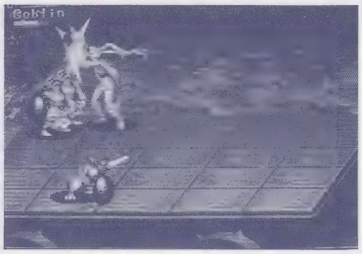

ドラゴンの手が殴りに来たら右に動いてかわす。基本だ。

派生コース
重戦車・ジャガーノート

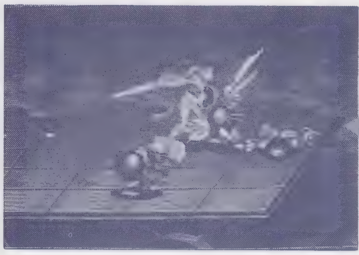
　このステージは全5車両で構成されており、そのうち、1両目から4両目までがザコのいる車両だ。手堅くいって、ダークウォーリア戦に備えよう。

●1両目

　ゴブリンが3体おり、その内の1体を倒すと、背後に3体のゴブリンが新たに出現する。最初は、左上の2体をさっさと倒してしまおう。斬り攻撃1発からの対空必殺技がお薦めだ。後ろに出てくるゴブリンもこの要領で倒そう。

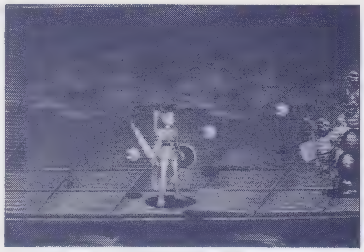


最初は上の2体を集中して攻撃

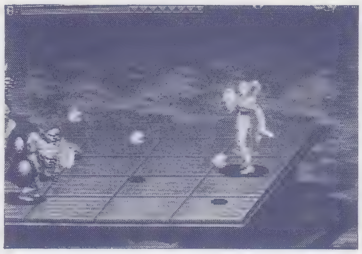

タックルでダウンさせておいてから、他のゴブリンを攻撃してもいい。

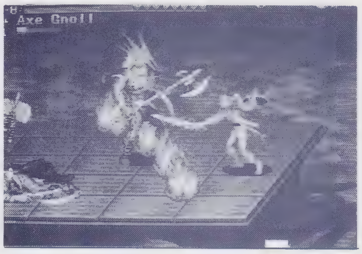
●2両目

　連結とほぼ同時にゴブリンが石を投げてくるので、一番下で回避（連結部分だと当たるので気をつけよう）。


ここにいれば石には当たらない。

　そうすると、ノール（弓）が3体。下から順に1体ずつ倒していこう（このとき、ノールの蹴りに気をつける）。ノール（弓）を倒すと、石投げゴブリンが出現し、その直後にノール（弓）が2体、上から降ってくる。石を投げるゴブリンを攻撃しにいってもいいが、なるべく右端の真ん中の辺りで、盾を使ってガードしたほうが安全だ。あとは、その場所で剣を振っていれば、ノールのほうから斬られに来てくれる。このあとも、石投げゴブリン＋ノール（弓）→オイル投げゴブリン→ノール（弓）となるが、右端でウロウロして攻撃していれば安全だ。

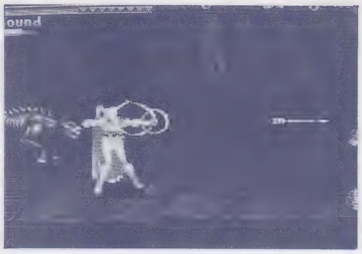

ノールを倒した直後のゴブリンが投げてくる石は、ここで盾を使ってガード。



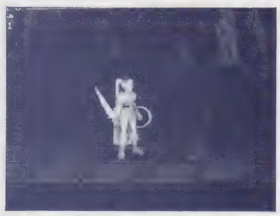
上から落ちてくるノールはここで斬る。

●3両目

　前方にヘルハウンド2匹。少しすると後ろから1匹追いかけて来る。まずは、下から2本目の所に移動し、ダッシュジャンプ下突きで突っ込む。

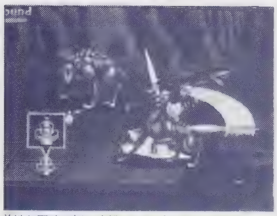

ここで、弓を使って攻撃するのもいいぞ。

　連結後、3秒ぐらいたってからダッシュするといい。そうすると、丁度いい具合に右端でヘルハウンドに下突きを当


下から2本目というのはこの位置のこと。心の中で3秒数えたらGO！

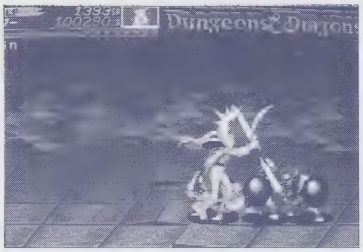

この辺でジャンプして…、


グサッ！グサッとね。

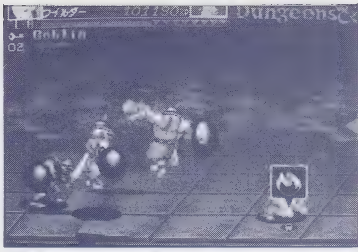

着地と同時に斬り攻撃×2→ダッシュ必殺技でまず1匹を退治。残りのヘルハウンドは、なるべく右端で退治しよう。

てることができる。下突きをしている最中に背後から現れたヘルハウンドも下突きに当たってくれる。着地したら、対空必殺技で2匹まとめて斬ってしまおう。ここにあるスーパーヒーリングポーションは、ヘルハウンド3匹を倒すまでとっておこう。

●4面目



この3体はまとめて斬ろう。



L・ボルトリングを拾ったら後ろのゴブリンを攻撃しにいく。

　前方右下に、横一列にゴブリンが出現。その内の2体を倒すと、新たに3体のゴブリンが出現だ。最初の3体は、斬り攻撃→ダッシュ必殺技→対空必殺技で、一気に倒してしまおう。その後、L・ボルトリングと鍵を拾う。新手のゴブリン3体の内2体を倒すと、ヘルハウンド2匹がさらに追加される。ゴブリンを3体倒してからヘルハウンドにダメージを与えたいところだ。ヘルハウンドには、なるべく均等にダメージを与えていこう。これは、1匹だけ先に倒してしまうと、ゴブリンが背後に4体出現するので、すぐヘルハウンドを倒せるようにするためだ。ゴブリンは4体まとまって出現するので、斬り攻撃×2→ダッシュ必殺技→対空必殺技で一気にまとめて斬るといいだろう。が、ヘルハウンドのほうがいいアイテムを落とすので、ゴブリンを1体だけ残してヘルハウンドを倒すのが理想だ。



4体のゴブリンは対空必殺技で蹴散らせ！

ダークウォーリア

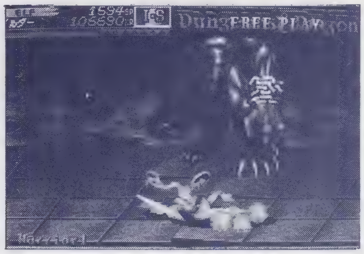
　まず、4面目のときに、サークルをアイスストームに合わせておこう。5面目に来たとき、レバーは右へ入れっぱなし。エルフが歩き始めたら、スライディングでダークウォーリアの背後を取り、斬りボタンを連打。ダークウォーリアにヒットし始めたら、対空必殺技コマンドを入力しよう（ボタンを連打している最中に、レバーを下上下上と入力し続けていても構わない）。

　これで転ばすことができたら、すかさず追い打ちをしにいこう。ダークウォーリアが消えたら、上に移動して斬りボタンを連打（ちょい左上に出現する確率が高い）。ヒットしたら対空必殺技へとつなげて転ばし、追い打ち攻撃をかける。もし出現場所がはずれたら、2体出てくるスケルトンのうち、下の1体だけを倒してしまおう。そうすれば、スケルトンは1体だけになり、再び2体になることはない（2体倒してしまうとまた2体出現してしまう）。

　あとは下から噴き出してくる炎に気をつけてダークウォーリアのいる位置に、エルフを縦に並ぶように合わせる（ダークウォーリアが下にいるならエルフをその真上にくるようにし、ダークウォーリアが上にいるならその逆）。

　縦に合わせたら徐々に近づいてゆき、間合いが詰まったら斬り攻撃だ。体力が少なくなるとガードするようになるので、ガードされたら魔法で転ばして追い打ちし、アイスストームが尽きたら、M・ミサイルにかえて攻撃しよう。

　熱い戦いだ。



スライディングで背後を取って、



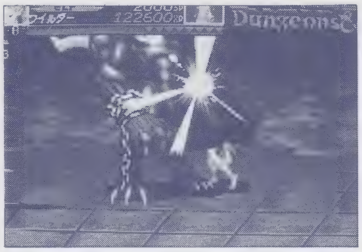
攻撃ボタンを連打。



転ばしたらすかさず追い打ちしにいこう。



こんな感じで縦に軸を合わせて、



垂直に移動しながら近づいて斬る。ガードされたら迷わず魔法を使おう。

木々の架け橋を通る

　エルフでないと通ることができないルート…それが木々の架け橋だ。

　ここでの注意するべきことは、ハンマーを9個持ってくることにある。ハーピー戦ではうまく魔法を使って、ハンマーを温存しておくようにしよう。これが、このルートに来るための、最低限の条件だ。

　右へ進むと、3体のシャドーエルフが出現する。これを確認したらダッシュしてスタート地点まで戻り、一番左上で右を向き、斬りボタンを連打しよう。シャドーエルフを2体倒すと、シャドーエルフ（ワイバーン）が出てくる。このときは、F・ボールの届かない位置まで、右へダッシュしてやり過ごそう。で、そこで残りの1体を倒す。

　そして、もう1回シャドーエルフ3体→2体倒してシャドーエルフ（ワイバーン）というふうになる。もう一度左端まで戻って、1回目のときと同じように対処しよう。

　この場面が終わって右へ進んでいくと、スーパーヒーリングポーションのある所へ出る。ここに来るとG・ビートルが来るので、スーパーヒーリングポーションが見える前



ここでシャドーエルフを攻撃し、ワイバーンが出現したら、



ここまで右に移動してF・ボールをやり過ごす。これをあともう1回繰り返す。

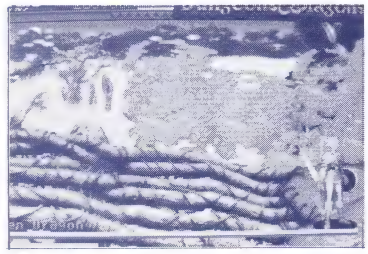


ポーションが見えるまでしゃがみ歩きで右へ行き、見えたら左下まで移動。



で、ここでシャドーエルフにしゃがみ斬りで対処する。

にしゃがんでおくことをお薦めする。G・ビートルが出て来たら、画面一番下までしゃがみ歩きかスライディングで移動し、そこでしゃがみ斬りでシャドーエルフに対処しよう。注意するべきこととして、決して右端で戦わないことだ。こうしてしまうと右へ進んでしまうことがあり、G・ビートル、シャドーエルフのいるなかで、グリーンドラゴンと対決しなければならなくなってしまうのである。


ゲージの上に足を乗せるというのはこの位置。

左端でG・ビートルとシャドーエルフが出なくなり、妖精のGOサインが出たら、サークルをハンマーに合わせて右端までダッシュしていこう（スタート地点で、ハンマーに合わせておいてもいい）。

グリーンドラゴン

グリーンドラゴンが出現すると、下にライフゲージが現れる。そのゲージの上にエルフの足が乗っかるような感じで位置を合わせよう。

まずは、グリーンドラゴンに当たり判定が出たかどうか確認するために、斬り攻撃をしてみる。ヒットしたら、ハンマーを9個全部投げつけてしまおう。このときに注意すべきことは、ハンマーを幾つ投げているか、自分で数えておくこと。適当にボタンを連打していて、ハンマーがきれてサマーソルトになってしまい、後ろに移動してドラゴンのブレスに当たってしまうなんてことのないようにしたい。


ハンマーを全弾投げたら、あとはひたすら斬るのみ。

ハンマーを9発ヒットさせたら、あとはもうザクザク斬るだけだ。グリーンドラゴンを攻撃している間にシャドーエルフが背後から襲ってくるが、無視してグリーンドラゴンを攻撃しよう。これで、たいして苦もなく倒せるはずだ。

それから、グリーンドラゴンがブレスを吐いているときに、魔法を使ってはいけない。魔法でブレスを消してしまうからだ。ブレスを吐いている間に、どれだけ斬れるかにかかっている。2回目のブレスの目安は、1本目のゲージの半分で吐いてくる。覚えておくといいだろう。グリーンドラゴンがブレスを吐くのをやめても、すぐ第2のブレスがくるので、攻撃の手をゆるめず斬りまくろう。

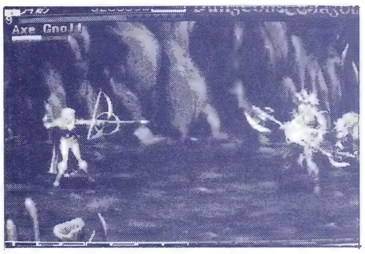

とう！

魔海

最初は下に降りる。そうすると、G・ビートルが2匹いる。とりあえずは、弓で撃ち落としておくといいだろう。

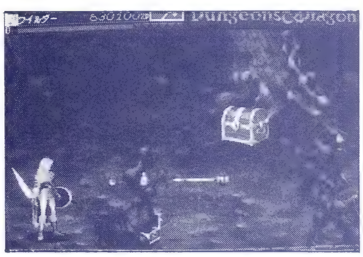
このあと先に進むとゴブリンが大量に出現し、さらに先へ行くとG・ビートルの編隊がゴブリンと共に参上する。G・ビートルの所では、しゃがんで上下に動きつつゴブリンを攻撃しよう。ここでエルフで行くと出るアイテムは、鍵、雷の剣、金、ワンダーエッグ（鍵を使う所）、メダル、ポーションだ。ワンダーエッグは、別に取る必要はないだろう。ここを出るとG・ビートルがブンブン飛んでいる。しゃがみ歩きで左の隠し部屋の所の上方まで行ってやり過ごそう。上の小さい穴の中には、ノール（斧）が3体おり、このあと、オウルベア2体↓コボルド3体↓コボルド3体↓ノール（斧）3体↓コボルド3体↓コボルド3体となる。


ここでひと息つこう。


上の2体は、とりあえず弓でおさらば。

初めのノール（斧）3体のうち、上にいる2体は、弓で倒しておくといいだろう。コボルドたちは、斬り攻撃からの対空必殺技でさっさと倒してしまおう。ここには炎の剣があるので、取っておくといいだろう。下の部屋は、G・ビートルを倒すとスケルトンがうじゃうじゃと出現する。この部屋で出るアイテムは、金とインビジビリティリングだ。

続いて一番上の、スーパーヒーリングポーションのある場所の、左にある大きな穴。ここに入るとグールがいっぱいいる。画面真ん中辺りの、一番上で斬るといいだろう。


この宝箱だ。が、必ずしも出るとは限らない。

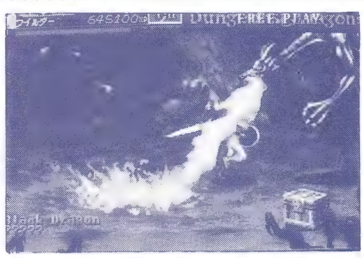
この次は、一番左端の上にある、岩をどかして入る部屋。この部屋は、コボルドの巣窟だ。慎重に行動しよう。ここが終われば一番下まで下りて、左にあるポーションやジンサモニングリングを取ってから、右に行ってビホルダー戦を行うといい。

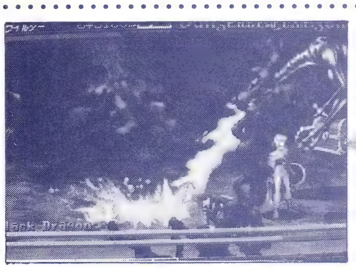
迷いの森

ここの道中での必要なことは、3つ目の森のところで、下にある小さな宝箱をあけるようにしてほしいのだ。C・シリアスリングの出る確率が高い。2回ぐらい来てみよう。

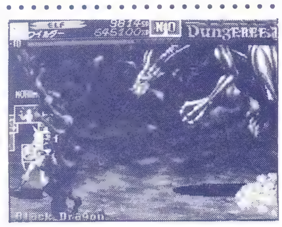
ブラックドラゴン

ハンマーと大オイルをお店で買っておく必要がある。


少し右上に歩いてから、右へダッシュしよう。


もうハンマー投げまくり！

ブラックドラゴンに出会ったら、一番右端までダッシュしよう。ブラックドラゴンがブレスを吐いている間に、9個のハンマーを全部投げつけて、2回ぐらい斬ったら左にダッシュかスライディングで移動し、左まで来たらサークルをアイスストームにかえて魔法を使う。アイスストームが尽きたらM・ミサイルにかえて、一気に使い、当っている間に大オイルに合わせて使う。うまくいけば大オイル温存可。


ハンマーが底を尽き、1、2回斬ったら左へ移動。

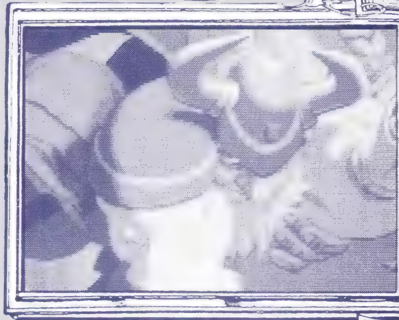

カーソルを魔法に合わせてすぐ使用。


ブレスを吐いたら、あとは斬るだけ。一応オイルを温存することも可能だ。

扱いにくいが慣れればクリアは楽。

ドワーフ

操作に慣れた時、彼の絶大な攻撃力に誰もがウットリする。

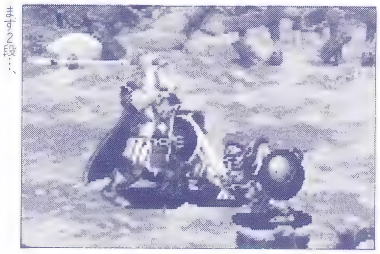


●担当：MVP

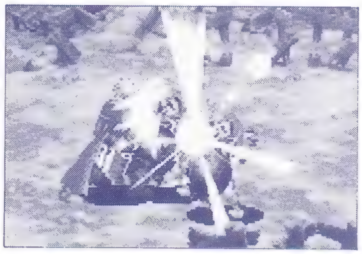
2Pカラーがいい感じのドワーフ。まずは扱う時の注意事項を覚えよう。

最初は通常の4段攻撃。ドワーフは連打をすると百裂が出てしまうので、タイミングよくボタンを押すと出せる4段攻撃を覚えよう。ザコ戦では非常に多用する。

百裂は終わった時にスキがあるので対ボス戦以外は使用しないように。



まず2段…、



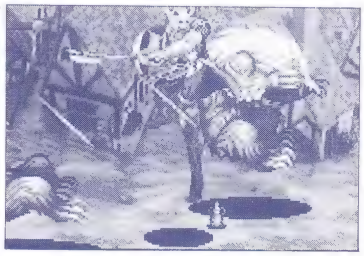
あまり連打せず4段攻撃にする。

次はドワーフ最強の連続技である**ダッシュ必殺技→対空必殺技**。これができるようになるとボス戦で非常に役に立つ。絶大なダメージを誇るこの連続技は実は少し注意することがある。それはダッシュ必殺技は遠めから出すということ。ダッシュ必殺技は出てから少したって判定が出るので、少し遠めから出さないと相手にヒットしないのである。

また、ダッシュ必殺技はガードされるとスキだらけなのでザコ戦で多用すると痛い目に遭うぞ。



「おりゃー」から、



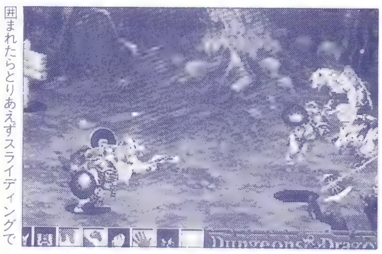
「うぉー」とつなぐ。超ダメージだ。

●ザコ戦の心得その①

まず基本となるのは4段攻撃。斜めからか下から近づいていくといい。真下は絶対にやめておく。敵に攻撃が当たらないからだ。もしザコとの距離が離れていたら、ダッシュ必殺技でいってもいい。ガードされた時のことを考えるのならば、ジャンプ斬り→対空必殺技が有効だ。

●ザコ戦の心得その②

敵に囲まれた時はどうするか。この場合はスライディングですぐに逃げよう。ドワーフは全キャラ中一番移動速度が遅い上、当たり判定が大きいので、歩いて動くのはあまり得策ではない。スライディングが失敗してもドワーフならジャンプ性能もいいので問題はない。



囲まれたらとりあえずスライディングで逃げよう。

●宝箱の知識

すべての宝箱は下から・・・開ければドワーフは開いた宝箱を切ることによってお金を出すことができる。この時に出るお金は非常に重要で、最終時には8000～1万は他のキャラと違いが出てくる。注意するのは開けた宝箱はすぐに横に回って切るということ。それと、鍵がかかっている宝箱を覚えるということ。中には鍵を使いたくない宝箱もある。

●カウンターアタック

ドワーフの対空技が強力なのはやってもらえばわかると思う。そこで、ザコ戦で重要なのがガード。ガードしてからカウンターアタックを出すと大抵のザコに非常に効くのだ。ノール（斧）に対してはこの方法が一番。

逆にボス戦ではあまりいいとは言えない。それは大抵のボスに対して、カウンターアタックは一発しか当たらず、これをやるのなら4段攻撃をするのがいい。

●手先が不器用

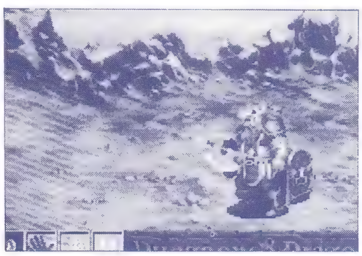
ドワーフは店で買えるアイテムの扱いが非常に下手である。よって、使うアイテムはハンマー、オイル等ダメージ以外の目的（ピヨリ、追い打ち）がないアイテムは無理に使おうとしないほうがいい。特にダガーはやめておこう。

ブロークンランドの北の山々

まずはサークルを開いてみよう。すると満タンになっている。この後必要なものを手に入れた時のためにハンマー、オイル以外はすべて使い切ってしまおう。

ゴブリンの対処は大丈夫かな？4段攻撃でいこう。

さて、宝箱が2つある。どちらも下から開けられる。下の宝箱は、通常は無理っぽく見えるが、B2回押しで出る後転を使えば下に回り込むことができるぞ。



こんな感じでもぐり込んで下から宝箱を開ける。

ここは台車を2台すぐに倒してさっさと進もう。

トリンタン村へ

ゴブリンたちが出てくるがとりたてて問題はない。ここの宝箱も下から開けてOK。以後特に注意書きがない場合は常に下から開けてお金を貯めよう。

宝箱の下のほうを見てみると、50Gが置いてある。スライディングで取ろう。

そして次のシーンはノール初登場。4段攻撃でOK。

このシーンが終わったら、隠し部屋に入ろう。隠し部屋ではスケルトンがいる。しかし他のザコと対処が変わるということはない。奴のジャンプ攻撃にはカウンターアタックを使うといいだろう。

この隠し部屋に入った目的は2B04の宝箱に入っているオイルである。これを取ったら外に出ていい。

オイルは後で使うので決して捨てないようにしよう。

隠し部屋を出て進むと宝箱2A02がある。ヒーリングポーションは残してイフリートボトル等は回収しておこう。

次のシーンはオウルベア×2。ドワーフならばダッシュ必殺技→対空必殺技ですぐに殺せる。安全に4段攻撃でもよい。こいつらを始末すると左右にノール（弓）が出てくる。ガードをすぐにできるようにしておけばいい。

この後ゴブリンがくるが、地面の金やアイテムを拾っている間に囲まれてしまわないようにすること。金、得点アイテムは**スライディングで拾うクセをつけよう**。もしヒーリングポーションと得点アイテムが重なった場合、ヒーリングポーションを取らないようにするため、スライディングはやめておこう。

さて、ザコがササーッと画面外に逃げたら、いよいよボスらしいボスとの対戦となる。

ウォーマシン

知らないとかなりハマってしまうこのボス。

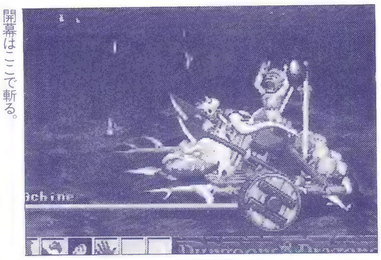
まずは相手の突進が当たら

キャラ別攻略／ドワーフ

ずにこちらの攻撃が当たるラインを覚えよう。それは奴の2本の突き出た角の上の角に合わせるとよい。

●開幕

開幕からすでにそのラインに合わせる。そして右のほうに

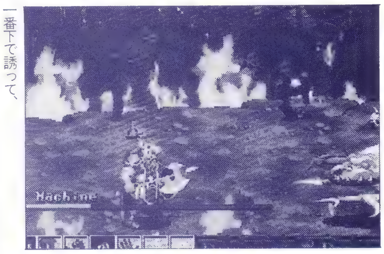

開幕はここで斬る。

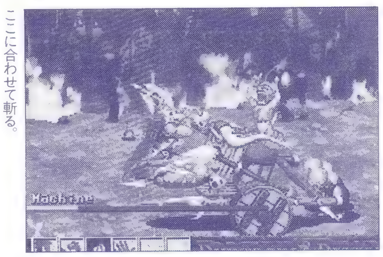
向かって斬っていよう。5回ヒットすると奴には一定時間当たり判定がなくなる。自分を通り過ぎる時に、ウォーマシンを押しているゴブリン×4のうち上の2人を倒しておこう。ウォーマシンの突進速度は、このうしろのゴブリンの数で決まる。よって人数を少なくしておけば遅くなるので対処が楽になるのだ。

さてウォーマシンが左に消えた後どうするのか。まずはなるべく右の一番下あたりにいく。するとウォーマシンは左から出現してくる。この時自分の位置によって出現する場所が違うが、自分が一番下にいれば勿論奴も一番下から出てくる。

左から出てきたら少し上に上がって開幕と一緒のラインに合わせて5回斬る。そうしたら今度は左に行って…以後くり返し。

要するに奴が出てくる方向から離れて、一番下で誘って出現したら、上の角に合わせて斬るだけ。ドワーフは足が


一番下で誘って、


ここに合わせて斬る。

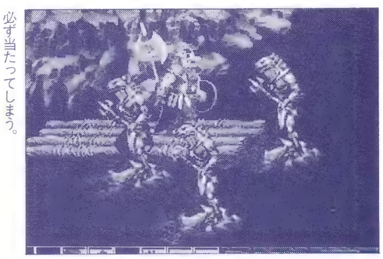
遅いのでライン合わせがわりとやりにくい。このことから、**ゴブリンを2匹倒して速度を落とす**ということは非常に重要である。

あと注意するのがウォーマシンではなくてゴブリンである。ウロウロ動き回るゴブリンの行動は非常にウザったい。しかし、このゴブリンの攻撃はバカにならないので、ウォーマシンよりも優先するぐらいの気持ちで対処しよう。

激流、ベスピア川を下れ！

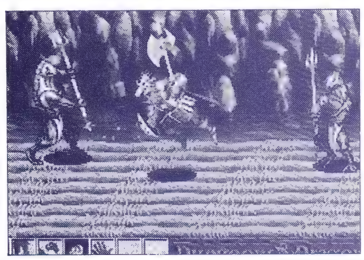
このステージに入った時、体力は満タンが理想。まぁそれはさておいて、早速ベスピア川の説明に入ろう。ここのルートはとにかくお金を拾っていくのが目的。

まずは中間地点までのルートである。これは簡単。とにかく上に行けばよい。トログロダイトと最初に1回当たってしまうが、お金がたくさん


必ず当たってしまう。

手に入るのだ。

トログロダイトはドワーフにとってはかなり嫌なモンスターである。4段攻撃で慎重に対処しよう。トログロダイトは2+3で計5匹相手にしなければいけない。とにかく


トログロに対しては常に慎重に対処しよう。

動き回って慎重に。

中間地点を過ぎたら今度はずっと下のルートがいい。最初に上に行ってから下に戻ってくると300G得をするが、敵と戦う可能性が少しあるので、ここは安全にずっと下ルートを通っていくことをおすすめする。ドワーフは宝箱を切ってお金が出るので300Gぐらいはどうってことない。

いかだから降りたらまずはアイテムのセッティングに入ろう。アイテムはオイルに合わせるといい。

足元にG・スコーピオンがいるが、とりあえず無視して右に向かってジャンプする。するとG・スコーピオンが出現する。左に向かって斬って始末しよう。宝箱3D01の中にはオイルが入っている時があるので必ず開けよう。場合によってはヒーリングポーションは取ってしまっていい。

言い忘れていたが、いかだから降りた後は常に上下に動くようにしよう。これは、同じ所にじっとしていると上から落石があるためである。それとなるべく左に行かないこと。左に戻ると右から槍が飛んでくるためだ。一応槍は盾でガードできるので特に問題はないが。

さて話を戻して、次は上の宝箱だ。これは中身にはそれほど用はなく、宝箱を切って出せるお金が目的だ。宝箱3D03には罠があるので注意しよう。

宝箱3D02を開けてお金を回収したら、一番下まで行き右にダッシュ。上から落石と共にG・スコーピオンが多数降ってくる。

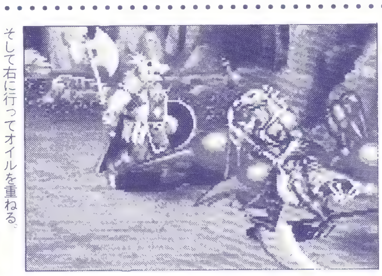
このG・スコーピオンを処理したらいよいよボス戦だ。

マンスコーピオン

まずは写真の位置に奴が出現した瞬間にオイルをまいておく。するとマンスコーピオンは必ず燃えて右のほうに吹っ飛ぶ。

この後が重要。**すぐにオイルをまいて、すぐに追い打ち。**トログロダイトがうざったいが、とにかくこのオイル→追い打ちをオイルがなくなるま


この場所にオイルを置く


そして右に行ってオイルを重ねる。


そして追い打ち。

でやる。

これをやるとマンスコーピオンの体力をごっそり奪えるのだ。

オイルがなくなった時、もしくは開幕を失敗したらどうするのか？

基本的にはダッシュ必殺技で転ばすことを考えよう。ただ、ダッシュ必殺技の性能がファイター等と比べて悪いので、実は割とキツイ。

それでもとにかくダッシュ必殺技で転ばす。転ばしたら、とりあえずザコの様子を見て、自分の後ろにザコがいないようにスライディングで移動してボスに追い打ちをかけにいく。自分の目の前にボス、そしてそれより向こうにザコがいる、という位置関係にするのだ。

追い打ちをかけたらそのままボタン連打で百裂を出す。これがうまくはまると百裂がヒットして速攻で倒せる。一応これだけで勝てる確率はかなり高いが（オイルはめがうまくいっている場合）、マンスコーピオンは起き上がりにジャンプをして火の玉をばらまくこともある。

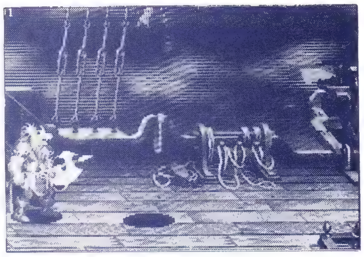
もしマンスコーピオンが起き上がりにジャンプをしたら、奴が降りてくる時にこちらも垂直ジャンプをしよう。そうすれば火の玉を回避しつつ攻撃できる。そして着地をしたら4段攻撃で転ばすことを狙う。もしガードされてしまったらダッシュ必殺技を狙うわけだ。とにかくオイルはめの成功率を上げれば楽勝だ。

アニングモアの森・上空

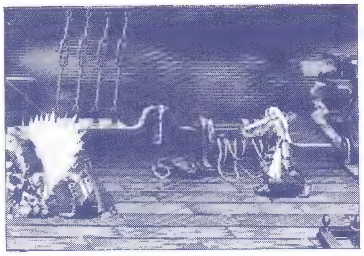
まずは前のショップでハンマーを9個買ってこよう。

「敵だー」の合図でシャドーエルフがやってくる。こいつらは左で対処する。ワープしてきたところを後ろから斬るとよい。

残りが1匹になると背後にワイバーンに乗ったシャドーエルフがやってくる。こいつ

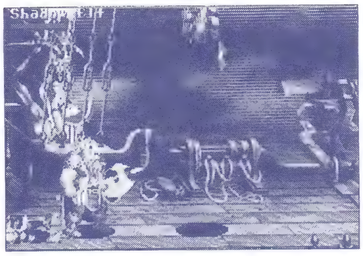


シャドーエルフは、ワープさせて…



後ろから斬ろう。

はF・ボールで攻めてくる。こいつが出現したら右までダ



ワイバーンが出現したら、右までくるといい。

ッシュしよう。

右まで来たら、シャドーエルフに注意しつつ宝箱を上から持ち上げて、一番下のラインで左に向かって投げよう。ちょうど宝箱4A01の隣に置くぐらいがいい。

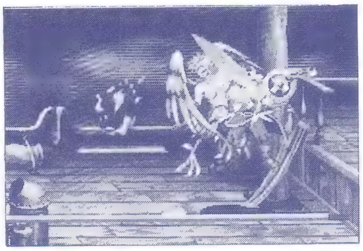
さてF・ボールが去ったらシャドーエルフを始末して再び左へ行く。この時ハンマーにアイテムを合わせておくようにする。

左端まで行き、今度は残り2匹になるとワイバーンがやってくる。ダッシュして右までいこう。そこでシャドーエルフを2匹始末する。倒したらスライディングで落としたアイテム等を掃除しておこう。ボス戦の際じゃまになるからだ。

ハーピー

アイテムはハンマーに合っているかな?まずは開幕が重要だ。

奴は出現した後ちょっとスキがある。出現位置から少し離れた位置からダッシュ必殺技→対空必殺技で大ダメージを狙う。もし自信がなければただ単に対空必殺技だけでもよい。



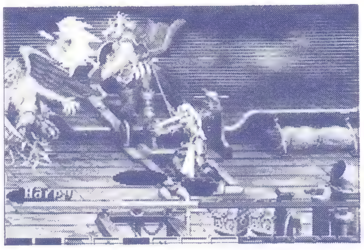
開幕「おりゃー」から「うぉー」をつなぐ。

転ばしたらスライディングでハーピーの左に行き、すぐに追い打ちをかけつつ連打しよう。**そう!!マンスコーピオンと同じ感じだ。**うまくいくと起き上がりに百裂がヒットする。百裂が出終わったらハンマーを2発投げる。ハーピーが飛び立とうとするとよくヒットする。そして再び追い打ちから百裂。ハーピーがうまくはまると、これだけで倒せてしまう。

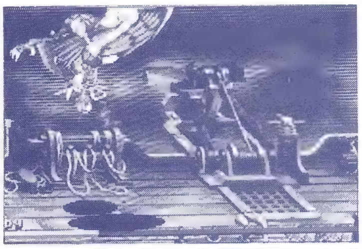


追い打ちから百裂を出す

うまくはまらずにハーピーが動き回ってしまった場合は、奴から離れて**斜めジャンプ斬り**から突っ込んでいき、すぐ**に対空必殺技を出すとかなり**の確率でヒットする。そして追い打ちモードに入ろう。



遠めからジャンプ斬りで入って、



「うぉー」てな感じ。

基本的にはこれだけで勝てるはずだが、ハーピー以外のザコがちょっとうざったい。シャドーエルフはとりたてて問題はないが、シャドーエルフをすべて倒すとワイバーンが出てきてF・ボールを撃ってくる。さすがに無視するわけにはいかないので、これは左右にダッシュしてよけよう。ハーピーと距離があいてしまうがしょうがない。

慣れてきたらF・ボールをかわしつつ斜めジャンプ斬りでハーピーに突っ込んでいくようにしよう。ドワーフはハーピー戦に関しては楽なほうなのだ。あせらずに対処すれば特に問題はない。

テルアリン

はじめに言っておくが、テルアリン戦は時間をかけすぎるとその後のルート選択に影響が出てきてしまう。よって早く倒すことを心がけよう。幸いドワーフは高い攻撃力をもっているのでそれほど心配しなくてもいい。それではいってみようか。

●開幕

非常に重要なダメージチャンス。実体化したらダッシュ必殺技→対空必殺技の最強コンボを入れよう。

●基本の動き

テルアリンと縦軸がずれているようにし、自分の斬りのリーチがギリギリ届くぐらいのところを斜めに動いて横軸を合わせて当てるようにする。

わかりにくいかもしれないが、要は**なるべく離れたところから4段攻撃を入れる**ということ。そうしないとダッシュ必殺技のようなものにやられてしまうからだ。



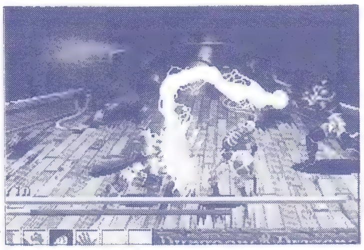
ここらへんからダッシュ必殺技で行くべし。

さて4段攻撃で攻めていると…。

●アニメイトデッド

2本目の体力ゲージが半分なくなるとスケルトンを召喚してくる。この時のテルアリンにはスキがあるので、とりあえず4段攻撃を入れて転ばす。

そうしたら4体のスケルトンを料理しよう。キチンと4体倒したら再びテルアリンに4段攻撃をやっていく。



1回目はスケルトンを掃除にいこう。

●アニメイトデッド(その②)

体力ゲージが1本になった時に、スケルトンがすべていなければ再び奴はアニメイトデッドをやってくる。この時に少し離れた位置から最強コンボを入れよう。ダッシュ必殺技→対空必殺技だ。この後追い打ちを入れればたいてい奴は逃げていく。



2回目は「おりゃー」から「うぉー」を入れてもうウハウハ。

もしそれでも奴が立ち上がった場合、それは大ピンチ。奴はヘーストをかけ、高速で移動&攻撃するようになってしまう。手に負えないのだ。もし立ち上がった場合は、スケルトンを無視して奴に百裂を重ねておこう。こうすればヘーストをかけた瞬間にこちらが斬れるのである。

情報を求めて —アインスンの街—

見事にテルアリンにしてやられた君は、情報収集のためアインスンの街にやってきた。

しかしアインスンの街はすでに…。

ということでアインスンの街はモンスターだらけ。まずはコボルドと一戦交じえることとなる。しかし、ドワーフはレベルアップしているので実は超楽。さくさく倒していこう。この時注意するのが、あまり画面を進めないということ。隠し部屋に入れたくなってしまうからだ。コボルドをあらかた片づけたら隠し部屋5-Hに入ろう。

隠し部屋にはヘルハウンド

キャラ別攻略／ドワーフ

とノール（斧）が出現する。安定して4段攻撃でOK。倒したらスライディングで回収しておくことが唯一の注意点だ。アイテムを拾っている時にヘルハウンドがいたら、100%噛みつかれて「ぶえ～」となってしまうからだ。こういう乱戦の時こそアイテムはすぐに回収しておくクセをつけておこう。

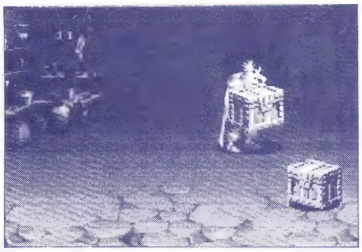
そしてこの部屋最大の注意事項は、間違って部屋から出てしまう、ということ。ヘルハウンドとの対戦に夢中になって左へ行き過ぎて出てしまわないように。なるべく右のほうで戦うようにしよう。

ザコを始末したら上の隠し部屋5－1に入ろう。

まずは木の宝箱を下から開けよう。これらは鍵がかかっていない。次は鉄の宝箱である。これは金で上から持ち上げて罠を発動させて開けよう。もし罠がかかってなくて開けられない場合は無視しよう。

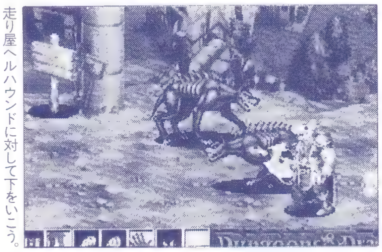
宝箱は、右からB2回押しで上に回り込んで持ち上げたらすぐにB2回押しで逃げる。罠の種類が弓矢以外の場合はこれでノーダメージで抜けられる。

宝箱をすべてチェックしたら外に出てOK。



鍵を残すために上から開ける。

外に出たら一番下のラインを進もう。これは、ヘルハウンドの突進に当たらないためである。というわけでヘルハウンドを2匹始末する。コボルドも出現するがとりたてて問題はなし。



走り屋ヘルハウンドに対して下をいこう。

この後少しずつ画面を進めていこう。そうするとヘルハウンドが2匹出現する。2匹出たら左のほうで始末する。この時に右のほうに行ってしまうと、ノールも出てきてしまうので注意。

ヘルハウンドを始末したら、次のシーンだ。ここではまずノール×3→ヘルハウンド×2→ヘルハウンド×2という順に出現してくる。

まずはノール×3を一番下で始末。すると左右にコボルドが現れていっせいにダガーを投げてくるのだ。ここは左右どちらかのコボルドに一撃加えてすぐに画面中央に向かって斜めジャンプする。こうすれば左右からのダガーでくらうことはない。

さてこの後ヘルハウンドが2体出現する。このヘルハウンドを2匹倒したらもう2匹ヘルハウンドが出現するが、この2匹はとりあえず後回しにして隠し部屋に入ろう。

このようにヘルハウンドを残しておかないと隠し部屋に入れないのだ。注意しよう。



2匹残して隠し部屋に旅立ち。

隠し部屋の中にある宝箱は2つ。ここで鍵の数に注目!!

中央の宝箱はお金がたくさん入っているが、この宝箱には鍵がかかっている。鍵の数が2つ以上の時はこれを開けよう。鍵の数が1つの時はこれを開けてはいけない。鍵がない?そんなはずはないぞ。前の隠し部屋で必ず1つは鍵が出るからだ。奥の部屋の宝箱を上から開けるというのは、鍵を残しておくためなのだ。

で、このわざわざ残した1つの鍵はどこで使うのか?それは後で必要になってくるのである。

ここの隠し部屋の中の宝箱は鍵がかかっていないので下から開けてOKだ。

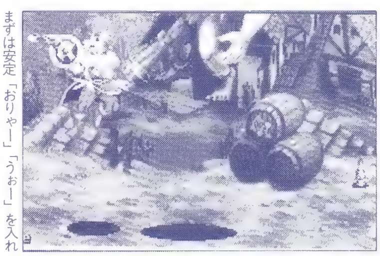
宝箱の中身を回収したら外に出よう。先ほど残しておいたヘルハウンドを倒したらいよいよボスだ。アイテムはハンマーに合わせておこう。もしなければ特に合わせる必要はない。

オーガマスターブラザーズ

準備が整ったら一番下のラインの前に進んでいこう。そうしたらオーガが出現。

●開幕

出現した直後、突進が止まった所にスキがあるので、奴のうしろから、つまり右からダッシュ必殺技→対空必殺技の1セットを入れよう。あまり慣れていない人は基本の4段攻撃を入れる。



まずは安定「おりゃー」「うぉー」を入れる。

●基本方針（1体の時）

オーガは自分との横座標が合うと、

①突進攻撃

②ぶんなぐり

のどちらかの攻撃をやってくる。

①は自分と相手との距離が遠い時にやってくる。突進攻撃は自分がいた位置までくるので、遠くで反応させて上下によけて相手の後ろに回り込むようにして4段攻撃を入れよう。

②は自分と相手の距離が近い時にくる。幸いこの攻撃はガードできる。よってガードをして奴が近づいてくるのを待ち、②をガードしたら4段攻撃を入れよう。



遠距離で誘い…、



後ろに回ってザクザクと斬る。

●体力の減らし方

オーガは体力ゲージが1本の½まで減ると兄貴を呼ぶ。2匹を相手にずっと戦うのは割と危険。よって1体目の体力が半分になるちょっと前で突進攻撃を誘って、後ろからダッシュ必殺技→対空必殺技を決めよう。そうすれば残りわずかになる。

さて、2体になったらどうするか?兄貴を呼んだ直後はスキがあるので、そこに再びダッシュ必殺技→対空必殺技を入れよう。「ぶえー」と言った直後に「オゥー」と叫ぶ。この「オゥー」の後に決めよう。また、ハンマーを使ってもいい。



「オゥー」と言ったらダッシュ必殺技→対空必殺技で殺す。

これで1体は倒せる。そうしたら残りは1体。こいつは遠い時に石を投げてくるが、基本的に前の奴と変わらない。ガードして4段攻撃で超安定。



石はガードで安定。

マンティコア

基本的には奴の攻撃をガードしてから4段攻撃で安定。奴がもし飛び上がってもガードできるので、とりあえず何も心配することはない。



すべてガードしてからの四段攻撃でOK。サッサと殺れ!!

ただ、これだと時間がかかって「めんどくせぇ」と思う人のためにハンマーを使用した超速攻でもうウハウハな戦法を紹介しよう。

まずは開幕でハンマーを1

発投げる。奴はピヨる。すぐにダッシュ必殺技→対空必殺技。そして奴が起き上がる所に再びハンマー。そして同じようにダッシュ必殺技→対空必殺技。そして追い打ちを1発かける。これで奴は「ぶぇー」と言って昇天。

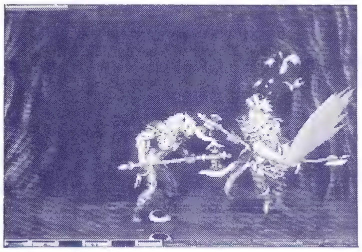
攻防!!大樹の大要塞

●**第1階層**

まずはスケルトンだ。上の宝箱の中のスーパーヒーリングポーションを残しておいてスケルトンを出現させよう。左に戻ってガードポーズのまま待つ。スケルトンはジャンプ攻撃でくるので、カウンターアタックで転ばそう。そうしたら追い打ち。2体倒すと次がくる。再びガードポーズでカウンターアタックを狙う。

スケルトンを処理したら一番上のラインを右に行こう。炎の噴射はここは一番上を通ればOK。

次のシーンはノールとコボルドである。ここは一番右上でガードしていてカウンターアタックで対処しよう。早く倒そうとして深追いすると無駄なダメージをくらいやすいので、相手から近寄ってくるのを待つようにしよう。


このシーンは一番上でやるといい感じ。

このシーンが終わると、スケルトンが出てくるが、ダッシュで抜けて出口に行こう。

●**第2階層**

ここはヘルハウンドとの攻防。1匹ずつ反応させて、左端まで誘って倒していこう。こうすることによって倒した時に出るアイテムの回収がしやすくなるのである。計3体ヘルハウンドを倒せば、ここではもう敵はいない。

この階層で重要なのは、上の宝箱である。この宝箱には鍵がかかっている。なぜアインスンの街で鍵を残してきたのか、それはこの宝箱を開けるためである。お金をあきらめてまでこの宝箱にこだわる理由は、ズバリこの宝箱にはワンダーエッグが入っているからである。このワンダーエッグはデイモス戦で役に立つので必ず取っていこう。

下の宝箱にはヒーリングポーションとL・ボルトリングが入っているぞ。

●**第3階層**

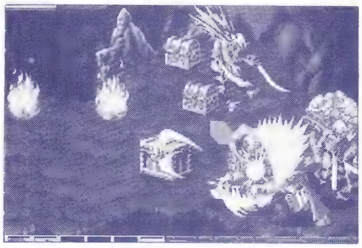
ここは初登場のガーゴイルがいる。こいつは魔法か魔法剣を使わないと倒せないので無視するしかない。よって第3階層はずーっとダッシュして速攻で出口に入ろう。


ダッシュ&ダッシュで駆け抜けるドワーフ君。

●**第4階層**

最初の宝箱を開けて回収したら、一気に右端まで走り、下の看板のところに入りこむ。

ここの敵はグール、シャドーエルフである。このくぼみで連射をしていると、ほぼダメージをくらわずに対処できる。


ここに入って斬る&百裂。

さて、3つある宝箱は上から順に開けるとよい。回収したらサークルを開いてみよう。ワンダーエッグ、L・ボルトリング×4、大オイル×2、オイル（後述）はそろっているかな？ここではワンダーエッグに合わせておく。それでは中盤の山場、リッチ・デイモス戦だ。

リッチ・デイモス

はっきり言って全キャラ中一番つらいのがドワーフ。連打できないのと足の遅さが致命的である。

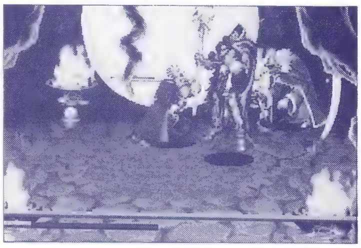
まずは注意することがある。

①奴に触れるな!!
②上下のラインを合わせて近づくな!!

①は自分がマヒしてしまうため、②はテルアリンと同じような感じで、こいつは身の回りに火柱を上げるためである。

●**基本**

テルアリンと同じように、自分のリーチが届くくらいの位置に斜めから入って斬る。1セット入れたら上下にラインを一度ずらして再び1セットを入れるように近づいていく。基本はこのくり返し。


地道に4段攻撃。奴に触れないように。

●**奴の攻撃を知る**

基本がわかったら後は奴の攻撃を知ろう。

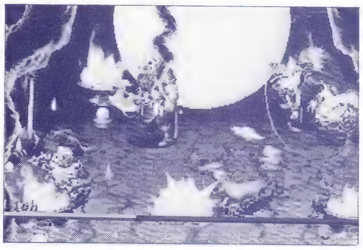
①殴り
②アニメイトデッド
③メテオスウォーム
④モード

①は奴がガードをした場合にくる。こちらもガード、もしくは上下にラインをずらそう。

②は体力ゲージが一本になるとくる。グールを2体召喚するのだ。このグールとデイモスの混合攻撃がわりと怖いので、ここでワンダーエッグを使用する。するとオウルベア様が出現してくれる。一度デイモス、グールから少し離れ、オウルベアに任せる。デイモスが端に行ったら自分も斬りにいこう。

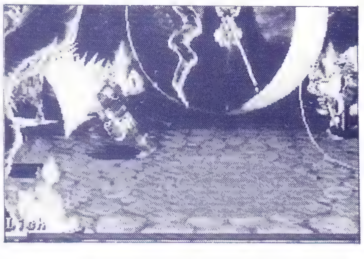

「オウルベア様ァー!!」「がんばってぇ」

③はデイモスの体力ゲージが1本の半分になると使ってくる。一番上か一番下にいれば当たらない。この時はグールを相手にしよう。


最強の魔法も上か下には届かない。

④はどういうことかというと、デイモスは普通の状態の時とヘーストがかかっている時があるということ。いつくるかは全くわからない。とりあえずこの動きの速い状態の時は、すぐに一番上のラインに行く。そしてデイモスを端に押しつけるように斬り、そのまま画面端に向かって斬り続けよう。自分は端より1キャラ分ぐらい離れた位置から斬っているとよい。この時は多少のダメージ覚悟で百裂を出そう。奴がダメージをうけてノックバックすると、画面の端に沿ってノックバックするので、ラインがずれる。このことによって奴のリバーサル殴り（?）はラインがずれていてくらわないのだ。しかもその後再び斬られにやってくる（99%）。

ただしこの位置はヘースト時に限り使える場所なので注意しよう。ドワーフにとってこのヘースト時はかなりの脅威なので必ず覚えておこう。


動きが速ぇー!!という時はここでどうぞ。

魔獣の住む森

言い忘れたがオーガマスターブラザースを倒した後にオイルを買っておこう。

さて、リッチ・デイモスとの戦いで受けたダメージはそのままで、ここに来ることになる。そして、ここに出てくるゴブリンのアルゴリズムは全面中で最強。ということで、ボス戦に入ったときに体力が満タンになるようにするには、ゴブリンの対処が重要なのだ。


ゴブリン界最強のアルゴリズムを持つ奴ら。

まず、宝箱の周りのゴブリンをダッシュ必殺技でどんどん倒していこう。ここは4段

攻撃を使うと、後ろに回り込まれてしまってやっかいなので必ずダッシュ必殺技を多用するようにしよう。

そして宝箱。ここにはスーパーヒーリングポーションが入っている。リッチデイモスでのダメージをすぐに回復しよう。もちろん右下の宝箱も速攻で開けてよい。

この後は、ノール(斧)、石を投げるゴブリン、オイルを投げるゴブリンと続く。ここまできたらもう対処は大丈夫だろう。

ディスプレッサービースト

こいつは2体のように見えるが、本体はただ1つ。影がついているほうだ。それではまず奴の攻撃。アルゴリズムを知ろう。

●攻撃

長いムチのような尾による攻撃、それと噛みつきのみ。噛みつきは吸い込まれるようにくらう時もあるので注意。尾の攻撃はガードできるぞ。

●アルゴリズム

自分と相手の距離が、画面端と端だと大ジャンプしてくる。この大ジャンプの時、奴は着地で画面中央に向いているので、自分はその場にいれば結果的に後ろから攻撃できるのだ。超重要。

自分と相手の距離が端と端でない場合は、小ジャンプで間合いをつめてきて、自分と横座標を合わさった時に尾の攻撃がくる。この小ジャンプの時は割と嫌なモードだ。

●開幕

自分は右端に位置しておき、奴が2体に分かれたら影を見て本体と攻撃しにいく。後ろから斬れるのでとりあえず4段攻撃を入れよう。

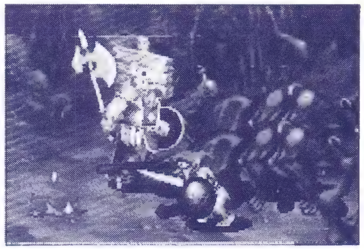
●基本方針

大ジャンプを誘って後ろから斬る。ザコがうざったいが



後ろからウーッス。

あまり相手にしないように。小ジャンプの時は、斜めジャンプ斬りで入って対空必殺技で転ばそう。



追い打ちにいくかわりにオイルを投げて…、



追い打ちをかける。すると奴は燃え燃え。以後くり返し。

基本は追い打ちをかけずになるべく距離を離す。ダッシュでゴブリンにタックルをして、とりあえず転ばしながらいくといいだろう。

また、1度転ばしたらマンスコーピオンと同じようにオ**イルを使って追い打ちをかけると楽である。**

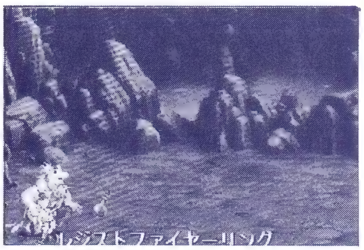
ノームの村を助けろ！

まずはゴブリン、スケルトンとの戦闘。ここは時間制なので、それほど気合を入れなくてOK。スケルトンはカウンターアタックで倒そう。なるべく下で戦うようにするといい。

この後、上の宝箱を開ける前に画面を少し進めてノール(斧)を出現させ始末しよう。

さて、宝箱の中身を取ったら、次は木の橋での戦闘だ。ノール(斧・弓)のみなので、左右どちらかの端で戦うとよい。D・クロークがあればノール(弓)は無視してOKである。

さてシーンが変わって下に宝箱がある。この宝箱には重要アイテム、レジストファイヤーリングがある。これは壊れる可能性があるのでとりあえずこの宝箱は開けずにおいておく。



このレジストファイヤは超重要。

画面を前に進めると、トログロダイトが現れる。そうしたら左に戻って始末しよう。その後この宝箱を上から開ける。

次はグールとの戦い。ここのグールはたくさん出現してくるので、無理に倒さずに、2匹の状態の時に画面内を大きくダッシュでぐるぐる回ってやりすごそう。もし戦ってレジストファイヤーリングが



ダッシュで逃げろ!!

壊れでもしたらそれこそヤバイ。このグール地帯が終わったらいよいよボスだ。

キメラ

こいつはマンティコアと基本的に変わらない。ただドラゴンの首から火を吐くという攻撃と、ザコとしてヘルハウンドが参戦してくるという点が違うだけだ。

レジストファイヤーリングがあれば、火の攻撃は無効化できるので、本当にマンティコアと変わらないのだ。

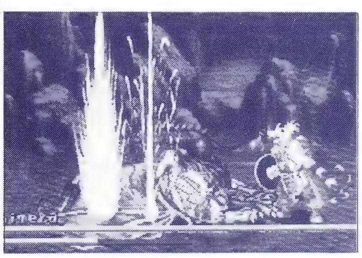
万が一レジストファイヤーリングが破壊された場合、マンティコアと同じようにガードして4段攻撃という方法をとっていると火で燃やされてしまうので、この時ばかりは多少強引に斬りにいくしかない。地上で火を吐かれた時はジャンプ攻撃からいくといい。空中からの火は、少しずつ逃げる。もし画面端に追いつめられた時は、一番上か下でタイミングよくジャンプすれば一応よけることは可能。

このように地道にやるのが面倒くさいという人のために別の方法がある。まずはD・ビーストを倒した後の店で大オイルを買う。あとはキメラを転ばして追い打ちに大オイルを全弾ぶち込むだけ。一瞬にしてキメラを倒せるぞ。この大オイルによる追い打ち法は後半の敵に非常に有効なので必ず覚えよう。ポイントは3つ上がる火柱すべてを当てるということだ。少し離れてやるといい。

ノームの村での買い物



開幕で後ろからウーッスと斬って…、



「いっとけコラ!!」てな具合。

小さくなり、奥の建物で話を聞くと、手前の建物で買い物ができる。ここにはリングが売っている。

ここまでドワーフなら1万5000くらいお金があるはず。CSWリング×9、L・ボルトリング×6、そしてC・ライトリングを買えるだけ買おう。

精霊ラファエルの洞窟の異変

洞窟を落下する際、左側に行っておく。すると、

●B27F

ここは炎の噴射が4つある。この噴射、実はラインを合わせれば通り抜け可能。自分が通りたい所の上と下の噴射のうち、上の噴射のリングの下のラインに自分の影の中心を合わせればよい。

さてG・スコーピオンが3匹いるが、一番上の奴を最後に倒すこと。上の奴を倒すと



影をこんなふうに合わせる。

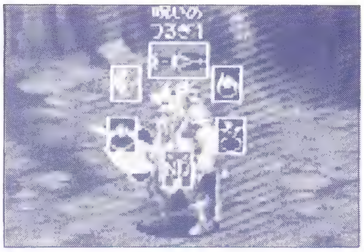
上からヘルハウンドが3匹降ってくる。なるべく左側で倒そう。

画面を進めるともう2匹ヘルハウンドがいる。

奥の宝箱には呪いの剣1がある。伝説の剣を持ちたい人は取ろう。ただしある程度慣れていないと伝説の剣にすることが難しいと思うので、お

すすめはしない。
部屋を出ると再び落下する。左側にいよう。

●B50F



呪いの剣は慣れてから取ろう。

奥に進むとレッドドラゴンに問いかけられる。NO→NO→YESと解答し、レッドドラゴンと戦おう。

「では死ね」のメッセージが出たらひたすら右にダッシュしておく。こうしないと奴の**ブレスで即死**してしまうからだ。3つある宝箱はすべて上から開けて取ろう。

レッドドラゴン

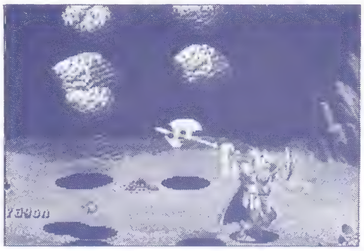
最強のモンスターに戦いを挑んだわけであるが、はっきり言ってこいつに勝つには知識もさることながらかなりの経験が必要だ。慣れればどうってことない。

まずは奴の攻撃を知らなければ話にならない。

①落石
②ブレス
③ひっかき
④噛みつき
⑤火柱

この5つの攻撃だが、それぞれ個々によけ方を知ろう。

①は奴の首が消えた時、つまり奴がジャンプした時にすぐくる。よってこちらは左右どちらかにダッシュorスライディングで逃げよう。スライディングのほうが当たり判定が小さくなる上、スピードが速いので、できることならスライディングで。


落石はダッシュorスライディングで逃げろ。

②のブレスは3パターンある。いずれも一発くらうと死ぬので注意しよう。

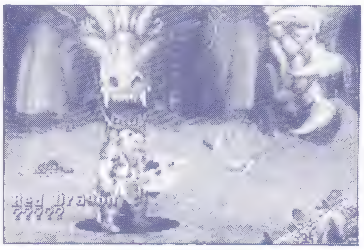
A…画面奥から
B…画面左右から
C…中央でいきなり

まず、AとBは落石時と同じく、奴がジャンプした時にくる。かなりの間があるのですぐにそれとわかる。で、そのよけ方だが、Aの場合は左右にある大きい岩の影に隠れる。Bは前兆として息の吸い込みによる風が起こる。よって風が吹いたら流れに逆らわずにダッシュで一番端まで行こう。首の下に入り込むわけだ。

Cは首が見えている時にいきなりくる。息を吸い込むモーションが出て、自分の動きが重くなるのでわかる。これは左右どちらかにダッシュすればよい。レバーを2回入れてその後入れっ放しにして走るモーションが出れば少しずつ進むのであせらずにダッシュしよう。

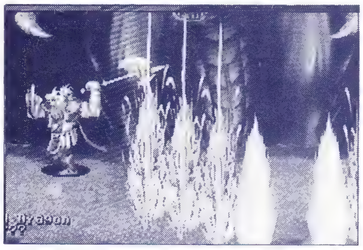
③は奴の首に合わせて動けばいい。右手が動いたら右に動けばOK。

④は一番下のラインにいれば、ドワーフは背が低いのでくらわない。



何とドワーフは背が低いので噛みつかれない。

⑤は一番嫌な攻撃。奴の手からこの攻撃が来たら、まず真上に歩く。そしてある程度まで上に来たら、火柱が来た方向にダッシュ。画面上のほうを回り、火柱を通り過ぎたら斜めに走り下に戻ってくる。この時、奴からはなるべく離れるようにしよう。また、火柱をよけた瞬間に奴のひっかき攻撃がくる時がある。この場合は素直にくらうしかない。このため、なるべく早く倒すようにしよう。


火柱は真上に歩いて横にダッシュをしよう。

●基本方針

各攻撃のよけ方を知ったところで、今度は全体の流れを知ろう。

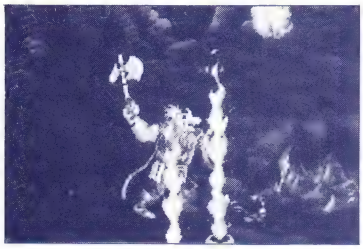
まず自分は画面中央の一番下で待機。首が降りてきて一番下のラインまで来たら、首に4段攻撃で攻撃する。そして、③④⑤のうちいずれかの攻撃がくる。③はそのままで④は首に合わせて動き再び4段攻撃。⑤はよけた後奴が近づいてくるまで待つ。

そしてドラゴンがジャンプしたらまずは落石がくる可能性があるのですぐにスライディング。もし落石がこなかった場合、ブレスに備えて岩に隠れにいく。隠れている時に風が吹いたら流れに逆らわずに動く。ブレスは3回きたらそこで打ち止め。後は必ず落石だ。

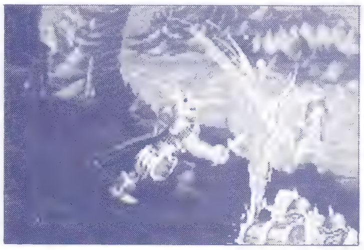
以上のことをくり返せばOK。ドラゴンスレイヤーの称号は君のものだ。

灼熱・溶岩界

いきなり上下に道が分かれているが、とりあえず上に行こう。ヘルハウンドがいる。こいつを始末したら左から下に行ってみる。すると、炎の


左にG・スコーピオンを誘えばライン合わせはいらない。

噴射の近くにG・スコーピオンが来ている。こいつを倒せば噴射は止まる。別にライン合わせで抜けてしまってもいいが、この方法のほうが楽である。そして宝箱9A01がある。この中の氷の剣が非常に重要。魔法剣なのでガーゴイルが斬れるし、くらった相手を凍りつかせるので、反撃を受ける心配がほとんどない。


氷の剣!!「みんな凍っとく?」

絶対に取ること。

氷の剣に持ち変えてパワーアップしたら今度はゴブリン、ヘルハウンドとの戦闘だ。

真ん中に宝箱が見えるが、とりあえず残しておきゴブリンたちを始末しよう。ゴブリンを始末するとヘルハウンドが出てくる。

この地帯は比較的上のほうで戦うといいだろう。戦闘が


ここらへんで戦うといいだろう。

終わったら宝箱を開けダメージを回復しよう。

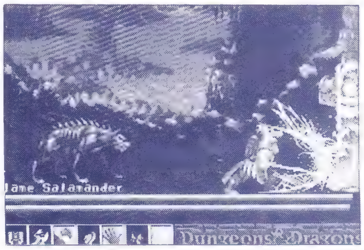
再び道が2つに分かれている。先ほどと同じように上に行き、G・スコーピオンが見えたら左に戻る。

炎の噴射を止め、進むと宝箱9A03がある。炎の盾を取ったらいよいよフレイムサラマンダーとの対決だ。

フレイムサラマンダー

氷の剣があれば余裕。最初にダッシュ必殺技を当てて転ばす。そして、氷の剣の残像がギリギリ奴に当たる間合いでひたすら振りつづけよう。

これで奴は端で永遠にハマり続けるはず。ヘルハウンドは無視しよう。



ここらへんでハメろ!!

奴の起き上がりに氷の剣がヒットしたら、そのまま百裂にするとよい。ただ、少し前に歩いてしまうので、転んでいるスキに元の位置に戻ろう。

レジストファイヤーリングがなく、奴の尾をくらってこちらが倒れてしまったら、ダッシュ必殺技を再び狙う。

浮遊城—侵入—

いよいよ敵の本拠地へ乗り込んだ君。ここからが正念場。注意するのは買い物を間違え

ないこと。そしてフロストサラマンダー後のショップで大オイルを9個買ってくること。まずは今の装備をチェックしてみよう。

サークルを開いてみてみる。

- ●L・ボルトリング×6以上
- ●CSWリング×?
- ●C・ライトリング×9
- ●ハンドアックスLV4
- ●大オイル×9
- ●ガード

となっているはず。ということは、例えばトログロダイトが倒した時にオイルを出したとしよう。この場合にこのオイルを拾ってしまうと、他の必要なアイテムを落としたままになってしまう。

これを防ぐにはガード、もしくはハンドアックスに合わせておけばよいが、それだと攻撃しようとすると拾うモーションになってしまい非常に邪魔である。そこで、敵の攻撃が怖くない場合、オイルを拾ってすぐに使い、その後最初に落とした重要なアイテムを拾うようにしよう。このアイテム掃除をうまくやっていかないと思わぬダメージを受けることになるので注意しよう。

それではいよいよ出発。

まずはマップを見てほしい。この面には別に行かなくてもいいのだが扉が6つある。それぞれの扉を開けるにはその扉の前のプレートを踏むとよい。

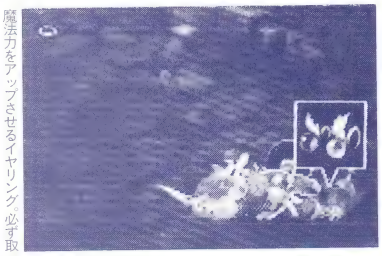
2つ、もしくは3つプレートがある時は、そのシーンにあるナイトの彫像を動かしてきてプレートの上に乗せるとよい。

まずは隠し部屋10－D。ここには宝箱があるのだがとりたててほしいものはなく、グールやスケルトンにダメージをくらうのもばからしいので入る必要なし。



まずはここに入ろう。

そして右にある部屋10－G。ヘルハウンドとトログロダイトとの戦闘だ。時間制なので逃げ回ってもよい。戦闘が終わったら、宝箱XG03を開けよう。この中にはイヤリングがある。これは必ず取ろう。



魔法力をアップさせるイヤリング。必ず取るべし。



頼む!!スピードブーツよ出てくれ。

そして、装備の所、コクピットアイテムの中で頭の防具がない場合（名前入力でC・TYPEでない）は、下に進んで行き宝箱XG01を開けて、ヘルメットを取ろう。

右の部屋が終わったら中央の扉を開けて中に入る。

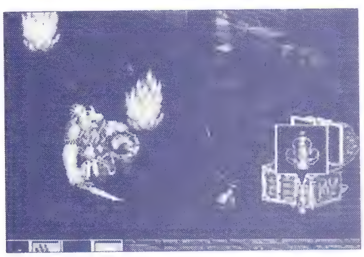


そしてここから奥へ行こう。

左の部屋10－Eには500Gがあるが、それだけなので特に入る必要なし。

中央の10－Fは普通はパーティープレイの時のみ入れるので、ここでは無視。

右の部屋10－G。G・スコーピオンが上、下、上といる。上の2匹を倒し、一番上に行く。そして炎をジャンプで飛び越えよう。ここは一応上からジグザグに進めば問題ないのだが、ドワーフは当たり判定がデカいので通りにくいのである。火の玉と火の玉の間には罠があるので、なおさらジグザグにいくのはすすめられない。



ここで回復しよう。

ジャンプで飛び越したら、斜め下の宝箱XD01を開けよう。ここにはスーパーヒーリングポーションがあるので、取っておこう。

部屋を出たら右に行く。コボルド×3を倒したら、アイテムを大オイルに合わせ、地雷をスライディングでよけて出口を出る。前の通路に戻るので、ここは右にダッシュして出口を出よう。シャドーエルフとヘルハウンドが出てくるので一気にダッシュしてしまうのがいいのだ。

テルアリン

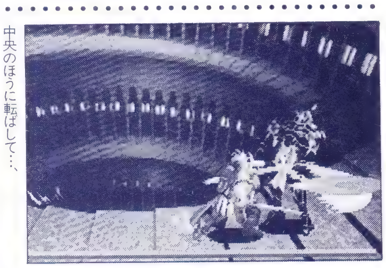
言い忘れたが、ここにくる前に氷の剣からハンドアックスに持ち変えておこう。

前に比べると地形が狭い。しかし、奴の動き、攻撃ともに変化はない。アニメイトデッドは使ってこないので安心。

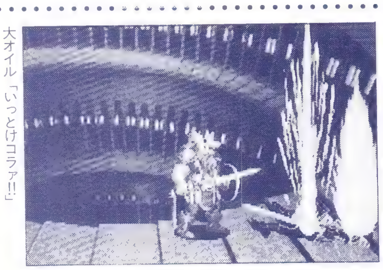
まずはいつも通りに4段攻撃を入れていこう。離れた位置から斬りにいくのを忘れないように。もしこちらの攻撃がガードされたらすぐにガードをするようにしよう。

体力のゲージが、1本と約¼ぐらいになったら、キメラと同じように大オイルで追い打ちをかける。これで倒せるはずだ。奴を画面外に転ばした時はすぐに起き上がってしまうので追い打ちはやめておく。中央で転ばした時にやろう。楽勝だ。

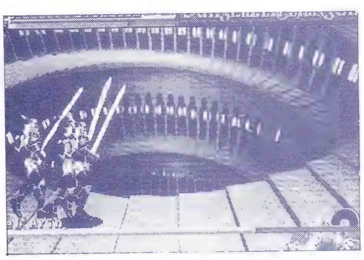
もし大オイル法が失敗した場合、奴はヘーストをかけてくる。この時は右に向かってひたすらスライディングをしよう。操作ミスがなければこれで右の端までいく頃にはヘーストが切れている。このために最初はなるべく左のほうで戦うようにしよう。奴が逃げるからといって深追いしてしまうと、いざヘーストがかかった場合に右端までいってもヘーストが切れていない場合があるからだ。この場合はもうガードするしか手はない。



中央のほうに転ばして…、



大オイル「いっとけコラァ!!」



ヘースト時はひたすらスベれ。

浮遊城―決戦―

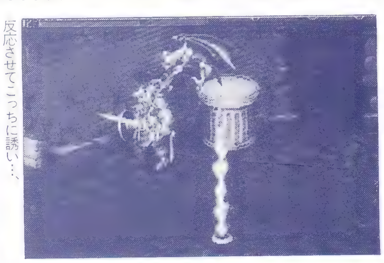
テルアリンを倒した後、体力が回復されることなくいきなり始まる。

上にガーゴイル、ヘルハウンドがいる。まずはヘルハウンドのみを反応させ左へおびきよせて倒そう。するとコボルドが4×2出現する。これを始末したらガーゴイルを倒しにいく。

ガーゴイルの倒し方は、

①真下で反応させる
②左に戻る
③飛んできたら右によける

というふうにやれば確実。ガーゴイルを斜めに飛ばせるようにしよう。もちろん氷の

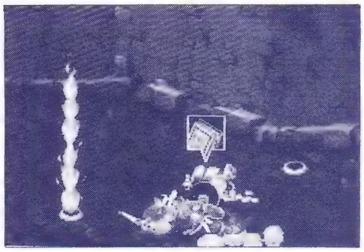


反応させてこっちに誘い…、



このようによけてザクザクと。

剣で斬ること。
　ガーゴイルを2匹倒したら、中央の部屋10－Jに入ろう。
　奥に宝箱が2つ見える。一番下のラインを通っていけば吊り天井の罠はくらわない。宝箱×J02にはヒーリングポーションがあるので取ろう。
　部屋を出ると右のほうにお金や得点アイテム、ヒーリングポーションが縦一列に並んでいる。明らかに怪しいがまさにその通りで、吊り天井の罠がある。ここはスライディングで素早く行って戻るをくり返してすべて取ろう。


金や鍵、ヒーリングポーションをスベッて回収。

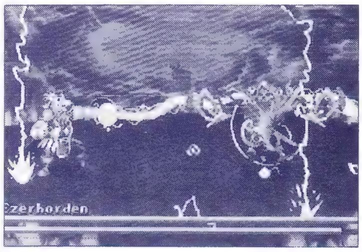
　ここでサークルをL・ボルトリングに合わせ一気に出口に向けてスライディングで行こう。途中で隠し部屋があるがとりたてて必要はない。

エザーホーデン

　こいつの主な攻撃は、

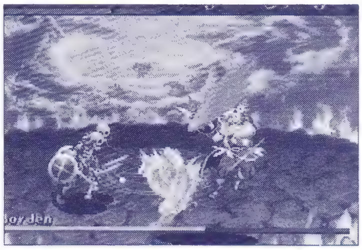
●くらいつき

である。この攻撃が相当やっかいである。
　そこで遠くからL・ボルトリングだけで倒そう。L・ボルトは連続で使うのではなく奴に与えたダメージが完全になくなってから（減りが止まったら）次のを撃とう。
　このようにゆっくりやると奴は近づいてくるが、この時は下を大きくダッシュして反対側に逃げて距離をとってから撃つようにするといい。



L・ボルト「これでどうじゃ」

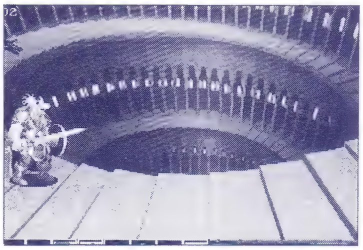
　もしL・ボルトリングがなくなってしまった場合、その時は斬るしかない。連打をして百裂を出すと、大ダメージを奪えるぞ。もしくは、いきなり対空必殺技を出すといい。これも大ダメージを奪える。


「うぉー」と決死の攻撃!!これが効く。

　とはいっても、やはりゴリ押しになってしまうので、できることならL・ボルトリングで始末したいところだ。

浮遊城―決戦Ⅱ―

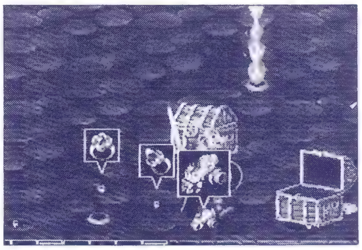
　まずショップで必ず大オイルを買ってこよう。
　回廊での戦いになるわけであるが、ここはシャドーエルフが出現してくるので実はドワーフにとって難所となる。
　シャドーエルフに対しては基本的には今までのように後ろに回り込んで斬るのがいいのであるが、乱戦になっているときはそうもいかない。この場合は無理やり対空必殺技で蹴散らしていくとよい。
　ヘルハウンドは画面外から突進をかけてくるので、常に一番上のラインを歩いていくようにしよう。こうすれば突進はくらわない。
　さてシーンが変わると何か不気味な通路に出る。


上を進んでいくといい。

　下に宝箱があるが、吊り天井の罠があるので取りにいかないほうがいい。
　部屋が見えるが、この段階では罠があり入ることができない。とりあえず先に進もう。
　先に進むとガーゴイルがいる。1体ずつ倒していこう。4体倒したら右に向かってダッシュ。吊り天井がまたしてもあるからだ。
　出口付近に宝箱×M03がある。この中にはヒーリングポーションがある。
　この宝箱を開けたら、左に戻ってみよう。ガーゴイルがいた所の真ん中の青い炎の噴射の後ろに部屋10－Pがある。横から間を入っていこう。
　部屋に入ったら、右下から下にいこう。ここにはガーゴイルが3体いるが1体ずつ倒していき、大きい宝箱×4を開けよう。これで、スピードブーツ、ガントレット、レジストファイヤーリングが集まる。


ここまで行けば、部屋に入れるようになる。

　部屋を出たら今度は左の部屋に入り、イフリートボトルを取る。一番左の部屋では氷の剣を落とし、ジンサモニングリングを取ろう。これで装備は完璧。大オイルに合わせ、出口へ行こう。

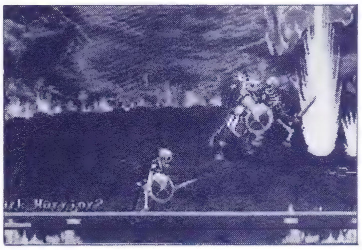

三種の神器を手に入れて装備万全。

エザーホーデン

　これといって完全なやり方はない。経験がものを言うボスである。
　まずは体力ゲージが1本＋¼になるまで斬って減らす。
　攻撃する時の狙い目は、

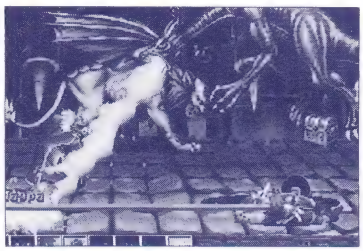
①火柱
②ファイヤーウォール
③ダッシュ必殺技のスキ

である。
　①は奴が地面を叩いたらくる攻撃で、歩いていればよけられる。よけつつ奴に近づき斬るとよい。
　②は身の回りに火柱を上げる攻撃であるが、これは**レジストファイヤーリングがあると無効化できる。**ファイヤーウォールは奴がテレポートした後にくることが多いので、この時は安心して斬りにいこう。
　③はいきなりくることが多く、なかなか反応しにくい。
　これ以外での攻撃のチャンスは奴がただ単に歩いている時。テルアリンと同じように斬りにいこう。
　覚えておくといいのが、奴を転ばしたら、追い打ちをかけて百裂。うまくいくと大ダメージを奪える。
　ゲージが1本＋¼になったら大オイルで追い打ち。


ここから一気に殺せば発狂モードは防げる。

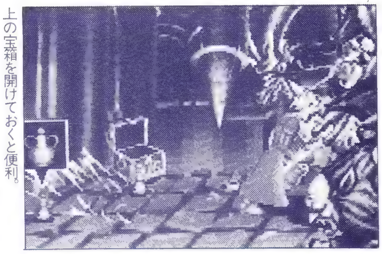
ナグパ

　いよいよ四天王最後の1人ナグパとの戦いだ。
　こいつはL・ボルトとテレポートしか使ってこない。問題はお供のブラックドラゴン、マンティコアである。
　まず開幕。ブラックドラゴンは必ずブレスを吐いてくるので、右下に向けて一気にダッシュ。そしてこの間にアイテムをC・ライトに合わせ、とりあえず使う。ドラゴンはピヨるはず。左に戻り、石に向かって1発。そして上の宝箱を開けにいく。開けたところで1発。
　あとはC・ライトを使いつつ、ナグパがピヨったらダッシュ必殺技→対空必殺技を叩き込む。これを2セット入れればOK。宝箱のヒーリング


まずはブレスをかわしつつ右下へダッシュ。


そしてC・ライトを使ってピヨらせ、

ポーションで回復しよう。


上の宝箱を開けておくと便利。

注意したいのは、ナグパが転んでいる時にC・ライトは使うな、ということ。転んでピヨっていても追い打ちしかかけられないからだ。この時は起き上がるまで耐えるしかない。まぁCSWリングもあると思うのでそれほど苦労はしないはずだ。

C・ライトを使い切ったら残っていればイフリートボトルやジンサモニングリングを使ってしまっていい。残ってなければ気合でやるしかない。そしていよいよラスト!!

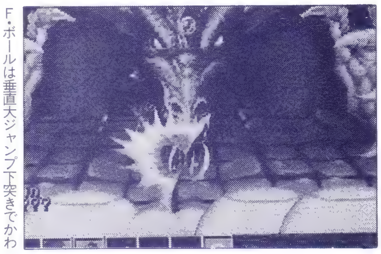
シン

ついにやってきた決戦の時、ではあるが、ラスボスにしてはちと弱い。まともにやればそれは強いが、慣れれば余裕。経験を積めば問題ない。

奴の動き、及び攻撃は基本的にレッドドラゴンと変わらない。

一つ変わるのがあのよけにくかった火柱による攻撃がなくなり、かわりに手からF・ボールがくることになる。

この攻撃は奴の手が光り、手から出た瞬間に、垂直大ジャンプ（⬆+B）をし、下突きを出すとよい。こうすれば回避できる。


F・ボールは垂直大ジャンプ下突きでかわすといい感じ。

よって、一番下のラインで常に戦うことができるので、ダメージを受ける確率は皆無に等しい。

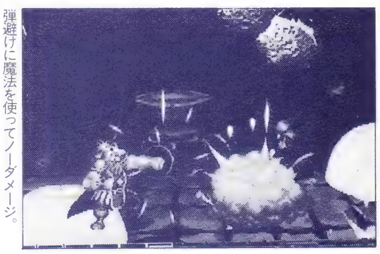
次に重要なことは、レジストファイヤーリングがあれば、手からのF・ボール、ジャンプした時にくるメテオスウォームが無効化できるということ。ブレスとひっかきだけに気をつければいいのだ。こうなるとはっきり言ってザコと変わらない。

それでは、レッドドラゴンのところで書かなかったいろいろな役に立つことをこれから紹介していこう。

その①
「アイテムのうまい使い方」

これは、ナグパとの戦いで余ったC・ライト、イフリートボトル、CSWリングを効果的に使おうというもの。

奴のF・ボール、メテオスウォームをよけきれないと思った時、とっさにアイテムを使えばその効果グラフィックの間に相手の攻撃のグラフィックが進んでしまい、結果的に避けることができるというもの。最初からこの方法でよけてもよい。攻撃を引きつけて使えばいいのでお手軽でな


弾避けに魔法を使ってノーダメージ。

おかつ100%避けられるところがGOOD。

その②
「対空必殺技を当てよう」

ドワーフの対空必殺技はそのダメージが非常に高いのが魅力である。そこで、シンに当ててみよう、というのである。

一番下で戦っていて、メテオスウォームをよけた後、奴の首が出現し、こちらに向かって移動してくる。この時タイミングよくやると、対空必殺技が全弾ヒットし、ゲージ½を奪えるのだ。この時にもし伝説の剣を持っていたら、何とゲージ1本近く奪える。


ここでも「うぉー」が役に立つ。

5〜6回当てるだけであっという間に倒せるのだ。もうウハウハ。慣れてくるともうこれだけで倒したほうが早く終わる。

その③
「1・2・ライトニング」

前作でのブラックドラゴン一発死に次いで、今回もL・ボルトに関して謎めいたことが発見された。

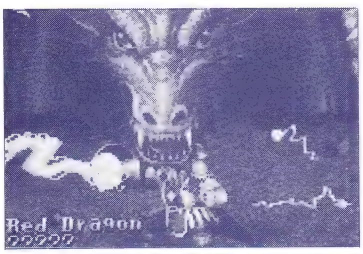
まず奴の首の横に立ち、1回斬る。そして4段攻撃の要領で斬りに行き、斧のモーションが見えたらすぐにL・ボルトリングを使ってみよう。

この時うまく成功すればゲージ2〜3本分ぐらいダメージを与えられるのだ。

詳しくはよくわからないが、4段攻撃の最中にはクリティカルヒットする時があり、このクリティカルヒットの時とL・ボルトが重なるとこのように絶大なダメージを与えられるようだ。

ロッド・オブ・L、イヤリングを装備しているとなおいい感じだ。

また、この時のダメージは剣（斧）の威力も関係しているようで、威力が高ければダ

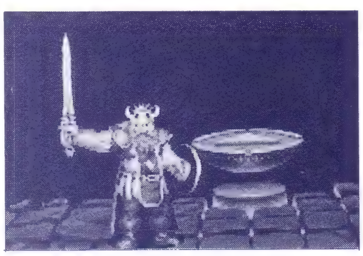


「1・2・ライトニング」。決まれば一瞬で片がつくぞ。

メージも高いようだ。伝説の剣でレッドドラゴンに対してこれを行うと、何と一撃で倒してしまう。恐るべし。まぁそううまくいくものでもないので、あくまで遊びでやってみるといい。


踏めば岩が下からゴゴゴとせりあがってきてくれる。

以上で役に立つ情報は終わり。あっそうそう言い忘れたが、ブレスを避ける方法はシンの場合左右にある色の違う床を踏めばOK。岩が出現するのだ。


長い旅は終わった!!ごくろう。

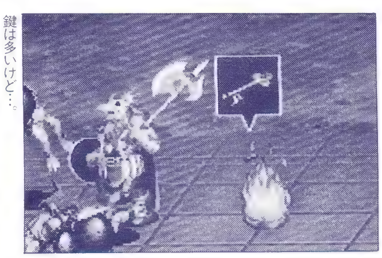
安定してクリアできるようになったかな？　次は色々な別の道の攻略である。

重戦車・ジャガーノート

近道を通ったつもりだが、ゲームの中では実は遠回りであるこのルート。

なぜこのルートに来ないのか？　まずはそこから説明しよう。

それはただ1つ。お金が少ないのである。ベスビア川と


鍵は多いけど…。

比べた場合、約5000G近く差がでるのである。このお金はノームの村でリングを買う場合にかなり大きいのだ。

しかし、このルートにも一応利点がある。まず1つは鍵が多いということ。次にボスが楽だということだ。

それではいってみよう。

まずはゴブリンとの戦い。サクッと始末しよう。

連結し、ゴブリンが右から石を投げてくる。石はガードするかジャンプ。意外なのがスライディングでくぐるという方法もある。

前に進むとここでしか見られないノール（弓）がいる。こいつは一応蹴りがメインの攻撃。下から近づいて倒そう。

ノール（弓）を倒すと今度は左から石やオイルを投げるゴブリンが出現し、同時にノール斧がくる。

割と数的に多く、順番を覚えるが面倒臭い。そこで、ここは安定するために右端で左を向いてひたすら斬る&ガードをする。こうすれば実質相手にすることになるのはノール（斧）のみである。オイルは届かないし石はガードすれ

ばよい。
再び連結があり今度は初登場であるヘルハウンドだ。実


初登場ヘルハウンド。口から火を吐くので注意。

はドワーフにとっては割と嫌な相手であるヘルハウンド。こいつは正面から近づくと噛みつきをくらう恐れがあるので、下から近づいて斬るとよい。時折、何を思ったか突然突進をする時があるのだが、これはもう防ぎようがない。

ここにはヘルハウンドが3匹出現する。すべて倒す前に上にある鍵、下にあるスーパーヒーリングポーションを取っておこう。

ヘルハウンドを倒すと、最後の連結があり、ゴブリンが出現、まずは右下に出た3匹に向かってダッシュ必殺技を出す。そしてそのまま右に行きL・ボルトリングを拾い、その後ゴブリンを始末しよう。

ゴブリンを始末したら、ヘルハウンドが2匹出現する。

こいつらを倒すと再びゴブリンがくる。これでやっとこの面の道中は終わりだ。

ゴブリンが来てこの面のボス、ダークウォーリアを解き放つ。このイベントシーンで、アイテムをハンマーに合わせよう。

ダークウォーリア

後半に出てくる四天王の1人であるダークウォーリアIIと攻撃法、動きが似ているこのダークウォーリアI。似ているとはいえ、やはりこちらのほうが楽である。それではまず攻撃法を知ろう。

①身の回りに雷
②地面を叩き地面から雷の柱を噴き上げる
③口から雷の玉。同じように雷の柱が上がる
④ダッシュ必殺技
⑤テレポート

この5つである。あと、ザコとしてスケルトンが2匹出現することを忘れずに。

まずは①。これは奴がテレポートした後にきやすい。雷は奴からある一定距離まで離れると、グラフィックは残っているが判定はなくなる。そして奴は硬直中なので攻撃のチャンス。

②は前モーションの地面を叩く動作ですぐにわかるので歩いてよけつつ奴に攻撃しにいこう。これも硬直中に攻撃できる。

③はわりと②と似ているが、近づく時は斜め上か下から近づくといい。前からいくと雷の玉自体に当たる可能性があるからだ。

④は自分と相手の距離が遠い時にくる。基本的には離れていて奴に攻撃させてその硬直中を狙っていくのが基本なので、この攻撃はわりと来やすい。判定が思ったよりデカイので上か下に大きくよけるようにする。

⑤は奴が倒れた後、もしくは自分が近づいた時に使ってくる。あせらずにいこう。もしテレポートした先に自分がいた場合はとっさにガードしよう。雷の柱はガードできないが、その他の攻撃はガードできる。

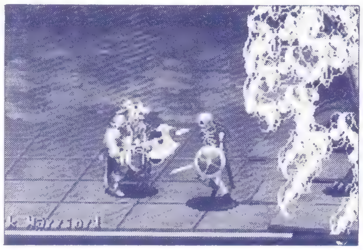

開幕。またもや「うぉー」の出番。

●開幕

まず右下に歩き、奴と座標を合わせ、「ウォー」と言った直後に対空必殺技を当てよう。これだけでかなり減らせる。

●基本方針

一番の狙いは①の時。この


「チャーンス」ジャンプ斬りから行け。

身の回りに雷を出す攻撃が来た場合は、奴と横座標を合わせ、雷の判定が消えた時に斜めジャンプ斬り→対空必殺技とやる。こうすると対空必殺技が奴の背中付近に当たり、・・・めくりぎみなのでガードされることがないのである。

それ以外の狙い目は②、③の時、慣れないと攻撃にいくのが難しいが、この時は4段攻撃を入れられる。

4段攻撃を入れる場合注意するのが、「ガードされたらすぐにガード」である。かまわずに攻撃していると手痛い殴り攻撃をくらってしまうのだ。十分に気をつけるように。

⑤がきた場合、たいてい自分と相手は縦に並んでいると思う。このように縦に並んでいる時はいつも上下から近づいて4段攻撃を入れにいこう。ただ、ガードには注意。

これ以外にも、アイテムのアロー、ハンマー、オイルは使い切ってしまってよい。アローは遠くから、オイルは追い打ちに使う。さてハンマーだが、これは非常に使える。確実に当てられる状況で使うようにし、奴をピヨらせる。そこにダッシュ必殺技→対空必殺技の最強コンボを入れるとよい。開幕でハンマーを使って一気に減らしてみてもいい。

以上でダークウォーリアは倒せる。マンスコーピオンよりはるかに楽な相手の上、ダークウォーリアIIの練習にもなるが、やはりこのルートはお金がないのでやめたほうが…。


グールはイヤーン。

魔海と呼ばれる森

テルアリンにあまりにも時間をかけると選択の余地がなくこちらにきてしまう。

この面の特長は、お金がないけど、特殊なアイテムが手に入るということ。また、ドワーフにとっては嫌な相手、グールが多数出現するということも見逃せない。

この面はシーフの攻略を参考にしてほしい。特に変わる場所はない。

この面で手に入る特殊なア


いっぱい特殊なものはあるが、持てないのよね。

イテムはワンダーエッグ、イフリートボトル、ジンサモニングリング、炎の剣、雷の剣であるが、サークルの内にこれだけのものを持つのは無理である。ワンダーエッグとイフリートボトルは取ってもいい。そして対グール用に炎の剣。ただし次の店で売ってしまおう。これ以外のアイテムは取る必要がない。

特殊なアイテムは数多くあるが結局ほとんど取れないので特に来る必要はない。

迷いの森

女王シンの後を追いかけたら何と迷いの森に立ち入ってしまった。

この面の特長は、覚えればすぐに終わるが、ノームの村でリングを買えないという重大な事実がある。

このリングを買えないということは初心者プレイヤーにとっては地獄のような事実なので、このルートはおすすめはできない。

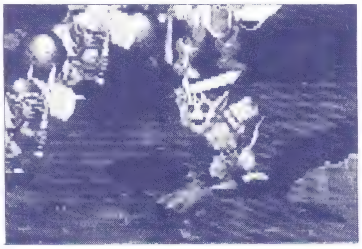
自分の腕に自信がある人だけこのルートに来てみよう。

皆が知りたい事実は迷いの森の抜け方であろう。それは、

「分かれ道にいる
ゴブリンに注目」

である。

分かれ道に立っているゴブリンは逃げる際に標識を破壊していく。


標識の破片に注目!!

まずは標識を見てみよう。

●破片が残った場合

この場合は残った破片に書いてある矢印の方向に進む。破片は意外とすぐに消えてしまうので見逃さないように。

●破片が残らなかった場合

破片が一瞬にしてすべてなくなった場合、つまり残らなかった場合はゴブリンが逃げた方向が正解である。

以上が迷いの森の抜け方である。正解を4回続けてすると見事に抜けられる。

4回間違えるとペナルティ

としてブラックドラゴンとの戦いとなる。

ペナルティ・ステージ ブラックドラゴン

わざと間違えてこちらにくる人はそういないと思う。もしくるのなら、ハンマー、大オイルを買ってこよう。そしてハンマーに合わせておく。

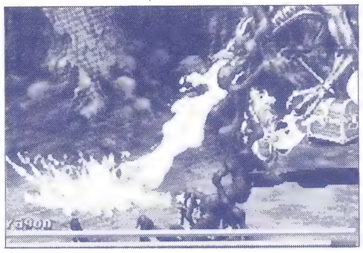
まずは右にダッシュ。そしてブレスを吐いているドラゴンの首の下に入りハンマーを全弾ぶちこみ、その後、ひたすら斬る。うまくいけばすぐにもう1回ブレスがくるので、次は大オイルにあわせ、これも全弾発射。この時、大オイルは連発せずに少し遅らせながら撃っていく。火柱が途切れないように使っていこう。

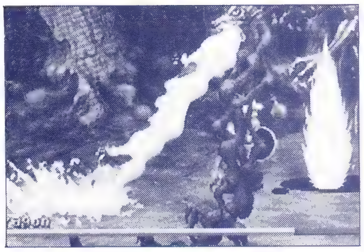
これで3回目のブレスになる。あとは斬るだけでOK。

要するに、ブレスの下に入り、攻撃するのが基本。ブレスは体力ゲージが1本になった時に2回目が、ゲージが半分になったら3回目がくる。くれぐれもブレスの時にイフリートボトル等を使わないように。ブレスを消してしまうので非常にヤバイ。

ハンマーで2回目のブレスがこない時は、画面端で斬る→ガードをくり返し、2回目のブレスになるまで粘るしかない。斬ったらすぐにガードして奴の爪を防ぐのだ。


まずは右にダッシュ。


そしてハンマー＆斬り。


2回目のブレスの時に大オイル。

フロストサラマンダー

こちらにくる場合は大オイルを忘れずに買ってこよう。なぜこちらはおすすめできないのかというと、それは道中のトログロダイト、シャドーエルフが苦手なのと、魔法剣が炎の剣であるという2点からきている。

道中のトログロダイト、シャドーエルフ（剣・弓）の地帯は、上に行って画面端に向かって斬っているのがわりと安全。ただ、シャドーエルフが少し怖い。

炎の剣の使えない理由は、連続攻撃ができないというところ。敵を倒すのに時間がかかるのだ。しかし、ボスのフロストサラマンダーはこれを使ってハメるとよい。そして、大オイルで追い打ちをかけ、速攻で倒そう。また、ボスを転ばしている間に、ガーゴイルを1回斬ってとりあえず転ばしておくと楽である。

道中及びボスの詳しい攻略はクレリックを参照のこと。


ここで斬れ!!

ドワーフの隠し地下水路

ドワーフにしか来れない、いわゆるキャラ限定のルート。

ここに来る場合は必ず大オイルを買ってくること。

スタートしたら、とにかく右に向かってダッシュをしよう。それはなぜかというと、いきなり天井から落石がどんどんくるためである。

ダッシュしている間に、サークルを開いて大オイルに合わせておく。

あとはひたすらダッシュしていれば、落石がやんで、最強の兄弟との対決となる。



ひたすらダッシュ。大オイルに走りながら合わせよう。

テルアリン＆テルエレロン

飛行船の時に自分たちを助けてくれたはずのテルエレロン。しかし、今は心を操られており、テルアリン、テルエレロン、共に君の前に立ちはだかる。

ここでの戦いの基本方針は


「いっとけコラァ」パート④。

とにかくテルアリンに攻撃を集中すること。テルアリンを倒せば、テルエレロンは勝手に攻撃をやめるのである。


あとはカウンターアタックに頼るしかない。

画面を動き回り、なるべくテルアリンとテルエレロンを引き離す。この時はテルエレロンに攻撃を加え吹っ飛ばしておく。

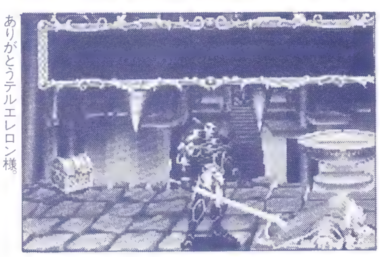
そして二人を引き離したら、テルアリンを4段攻撃で転ばす。そして大オイルで追い打ちをかける。

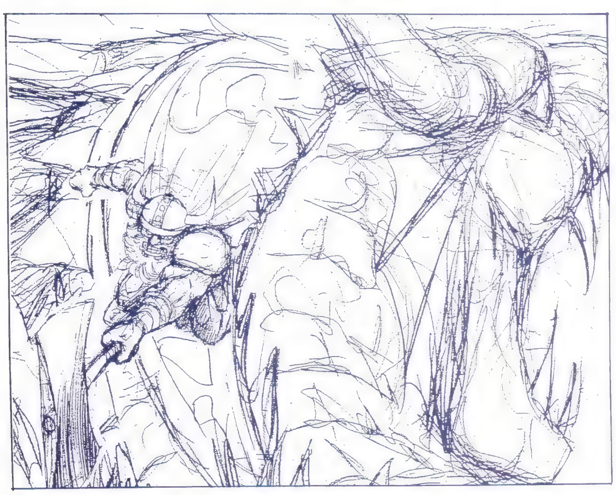
大オイルで追い打ちをかける時に注意するのは、奴が転んだ時に画面外にいってしまった場合は追い打ちは入らないということ。このため、なるべく内側に向かって転ばすようにしよう。

この後は気合。カウンターアタックに頼りつつテルアリンを倒そう。

テルエレロンを残してクリアすると、彼は正気に戻り後で助けてくれる。

ナグパを一瞬にして倒してくれるのである。感動!!

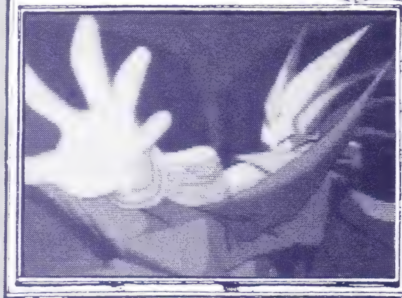

ありがとうテルエレロン様。



火よ！水よ！雷よ！毒よ！流星よ！よろしく頼まあ

マジックユーザー

魑魅魍魎が溢れ、邪悪な陰謀が渦巻くミスタラの世界…今ここに一人の魔法使いが旅立つ。26歳、にしちゃあ強いぞ、こいつぁ。



●担当：C・LAN

M・ユーザーは強力な攻撃魔法がウリだ。しかし適当に使っていてはすぐに魔法が枯渇し、冒険はそこで終わりを遂げることになるだろう。M・ユーザーで冒険を進めるためには、個々の魔法の性質、魔法力回復ポイントを覚え、綿密な計画を立ててゲームを進めていく必要がある。

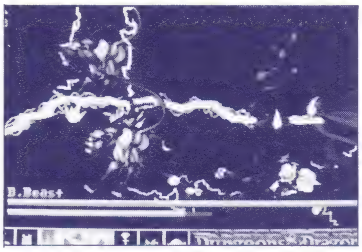
魔法全般の特質

M・ユーザーにとって魔法が中核となるのはいわずと知れたこと。まずは魔法に関する予備知識解説といこう。

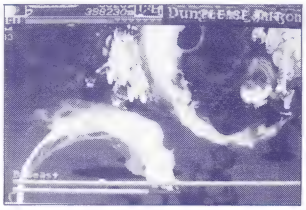
強制割り込み魔法をボスに温存する

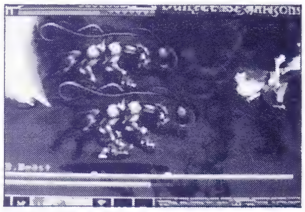
魔法の数には限りがあるので、M・ユーザーは主にボス戦で魔法を使うことになる。

中でも重要なのが、C・エレメンタル（クラウドキル）とアイスストームの2つ。これらの魔法は敵の状態によらず、確実にダメージを与えることができる。敵の起き上がりモーション、ガードの直後などは無敵状態で、L・ボルトやR・グラビティは空振りに終わってしまう。使うタイミングを誤ると大損だ。その点C・エレメンタルとアイスストームなら心配ない。そうあることではないが、唯一敵がテレポートして画面に存在しない状態のみ効かないので注意。



L・ボルトなどは使うタイミングを誤ると当たらない。





しかしアイスストーム、C・エレメンタル、クラウドキルなら、敵がほぼいかなる状態でもあたるぞ。ボス戦で頼りになるぜ

重複魔法の優先度

レベル3、4、6の魔法はそれぞれ2つずつ存在する。どちらの魔法をメインに使っていくべきだろうか？

レベル3
F・ボール
L・ボルト

F・ボールは敵に当てにくく、必要性をあまり感じない。一方L・ボルトは、画面端で使えばほぼ全体をカバーできるし、倒れた敵への追い打ちにも使える。というわけでレベル3はL・ボルトに決まり。

レベル4
ウォールオブファイア
アイスストーム

全体魔法のアイスストームにすべてつぎ込もう。W・オブファイアは見た目はハデだが、使い勝手はイマイチ。

レベル6
フレッシュトゥストーン
プロジェクトイメージ

フレッシュトゥストーンを使う必要はほぼないといっていい。P・イメージは特定のボス戦で必須の魔法。回数が少ないので計画的に使いたい。

●同レベルの重複魔法と優先度

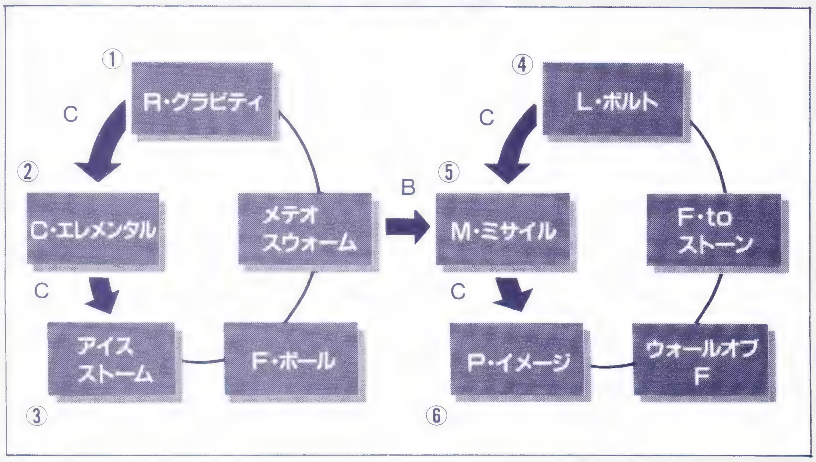
LV	優先度・高	優先度・低
3	L・ボルト	F・ボール
4	アイスストーム	ウォールオブファイア
6	プロジェクトイメージ	フレッシュ トゥ ストーン

サークルの流れに沿って魔法を使っていく

ボス戦で大量の魔法を使うことが予想されるときは、カーソルの流れを重視して、すぐに次に変えやすいように合わせておくのが鉄則。1つめのサークルはR・グラビティ→C・エレメンタル→アイスストームと使っていく。R・グラビティが効かない敵にはC・エレメンタルから。

さらに次のページの魔法サークルをL・ボルトに合わせておけば、R・グラビティからM・ミサイル（P・イメージ）まで連続で使えるわけだ。これはM・ユーザーの重要な基本概念。しっかり肝に銘じておこう。魔法合わせは敵がいないときに前もってしっかりやっておくこと。

●カーソルの配列を重視した魔法の基本配置



最強魔法について

M・ユーザーの最強魔法、メテオスウォームとパワーワードキル。これらのレベル9魔法は、レッドドラゴンを倒せば、ラスボスと戦う前に一応は覚えることができる。しかしいざ使おうとしてみると、サークルは相変わらず白黒のまま…実は、初期出荷バージョンでは、1コインでは最強魔法が使えないのである。

メテオスウォームはデモで見られるのでまだしも、2P専用のパワーワードキルを実際に見たことのある人は意外に少ないのではないだろうか。抜本的な解決法ではないが、どうしても見たいならコンティニューするか、ニューバージョンを探すしかない。

2Pキャラでプレイする

2Pキャラはレベル5魔法がクラウドキルになっている。

クラウドキルはザコを一撃で葬る上、きちんとアイテムも出す。ボスに与えるダメージもC・エレメンタルと変わらない。しかしアンデッドモンスターには効かないので、C・エレメンタルのある1Pキャラのほうが楽に冒険を進

めることができるのは確か。

〈クラウドキルが無効な敵〉
スケルトン、グール、ゴブリン戦車、リッチ、フレイム&フロストサラマンダー、エザーホーデン

しかし、C・エレメンタルにも欠点はある。魔法攻撃力を大幅にアップするウィザードリィスタッフの影響を受けないので（C・エレメンタルの攻撃力を上げるのは精霊の杖）、後半に行けば2Pキャラのほうが楽に進める。

本攻略では、全面安定型の1Pキャラを前提として進めているが、慣れてきたら大器晩成型の2Pにも挑戦してみてほしい。パーティープレイでも役に立つぞ。

ザコ戦の心得

防御力の低いM・ユーザーが最も注意を払わなければならないのが、武器を用いての戦闘である。

ダッシュ、対空必殺技はおろか、斬るボタン連打による連続攻撃すらないM・ユーザーは、単発の杖攻撃と強攻撃の毒針を通常戦闘でメインに使っていくことになる。

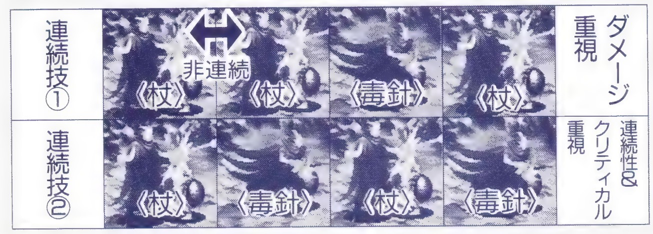
毒針は出るまでが遅いので、杖攻撃やダッシュ攻撃にキャンセルをかけて繰り出そう。

基本ともいえる連続技は、

①杖→杖→毒針→杖
②杖→毒針→杖→毒針

の2つ。①はダメージ重視、②はクリティカル狙いという方針があるが、①はザコ戦、②はボス戦でメインに使っていくといい。というのも、杖の連打は実は連続技ではなく、①をボスに使うと杖と杖の合間に反撃されてしまうことが多いからだ。ザコでも数がいるときなどは、万難を排して②を使うようにしよう。

なお、②で敵をダウンさせた後はなぜか追い打ちができないことがある。また、オーガキラーブラザーズとD・ビーストには、いかなる場合も上から追い打ちをかけられない。注意。




オーガとD・ビーストには追いうち可。しゃがみ杖は当たる。

さて、実際に敵と戦う場合、連続技云々よりもいかにしてうまく立ち回るか、ということのほうが重要だ。M・ユーザーの場合、敵に真正面から挑むなんて無謀極まりない。上下からにじり寄るように近づき、少しでもやばいと感じたら、すぐに上下に軸をずらして仕切り直しだ。スライディングやバックステップ（無敵）を使って、敵が自分の両サイドにいるという状態はなるべく避けよう。


敵に囲まれたらすぐに逃げる。無理は禁物だ。


とにかく敵群を片側にまとめるのだ。ゆっくりじっくりね。

ザコの中で、最も手強いのがグール。一撃が痛すぎる上、くらうと麻痺してしまう。しかも大抵グールは群れで出現する。いくらスクロールやリングを出すとはいえ、グールは基本的に相手にせず、魔法を使うか逃げるかするのが賢明な選択といえる。

他に後半のゴブリン、ヘルハウンド、トログロダイト…まあ、要するにザコ全般がM・ユーザー最大の敵といえる。下手に魔法を使えないくせに攻撃をくらうと体力を一気にもっていかれてしまう。

だが細々と命をつないでいくことができれば、爽快なことこの上ないボス戦が待っているぞ。

非力ゆえの哀しみに歯を食いしばりながら…アイテム活用講座

M・ユーザーは他キャラに比べ、使えるアイテムや取れる行動が限定されている。

ハンマーやアローが持てない、宝箱を上から持ち上げられない、岩や鎧を押せない…。

一応M・ユーザー専用の武器として「ワンド」があるが、飛び道具が撃てるとはいえ与えるダメージが非常に小さく、しかも20回振ると壊れてしまうので結局使える場所があまりないのが現実。

ショップのアイテムはダガーとオイルしか使うことができないが、これらは魔法以外の数少ない大ダメージを与える手段。魔法を節約する意味でも活用していきたい。

●ダガー（シルバーダガー）

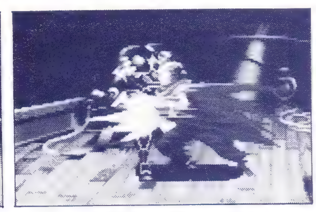
ダガーを使うのは、単体で出現するボス戦が主となる。使うときはケチケチせずに、9本まとめて投げるようにしよう。有効なのが、

・杖→毒針→ダガー×9→杖→毒針→杖→毒針

という15段攻撃。杖から入るので安全だし、クリティカルヒットが出る可能性もある。

●オイル&大オイル


ダガー15段。まず杖。


キャンセルして毒針。間髪入れずにDボタン連打だ。


ダガーを9発ぶち込む。きちんと数えながらやろう。


そして連続技②につなげる。テルアリン戦で大活躍だ。

オイルは前半のボスで追い打ち攻撃に使うのが基本。他キャラでは「置きオイル→追い打ち→置きオイル…」というハメ技が使えるが、マジックユーザーはいちいち上に回るかしゃがみ攻撃で行わなければならず、なぜかボスに判定がなくなるときがあるので実用性が薄い。

一方の大オイルは、直接追い打ちに使えるので後半では他キャラ同様必須アイテムとなる。きちんと当てれば大オイル一発でC・エレメンタル2回分くらいのダメージを与えることができる。

先に挙げたダガー15段から大オイル9発での追い打ちを行えば、これだけで大抵のボスを倒せてしまうだろう。

通るルートについて

ここで攻略するM・ユーザーの道のりは、最も魔法を使わずに済み、かつ最もお金がたまるルート、すなわち、

・**3面…マンスコーピオン**
・**5面…オーガブラザーズ**
・**8面…キメラ**
・**9面…フロストサラマンダー**

という選び方にしてある。

レッドドラゴンとはもちろん戦ってレベルアップを図る。

このルートを無事クリアできたら、「ブラックドラゴン→レッドドラゴンなし→フレイムサラマンダー」の魔法きつきつコースや、買い物なしクリア、魔法なしクリア（これはムリか）といった、いろいろな遊び方を模索してみよう。ここまでやれば君も立派なマジックユーザーだ。

逆に、これからM・ユーザーを初めてやってみようという人にとっては、ここに書いてあることは少し難しく感じるかも知れない。M・ユーザーの第一歩…それは複雑なサークルの操作に慣れることから始まる。これは誰もが最初にぶつかる壁。なかなかうまくいかなくても「自分には向いてない」なんて思わずにやり込んでみてほしい。きっと道は開けるはずだから。

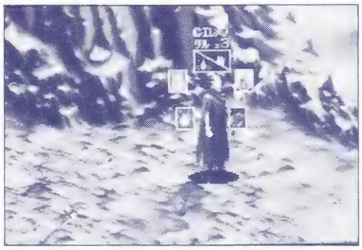
ステージ1

ブローケンランドの北の山々

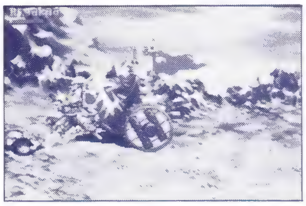
いよいよ冒険開始。早速カーソルを合わせてみよう。魔法はC・エレメンタルとL・ボルト、アイテムはオイルのままでいい。

ここで出る敵はゴブリンのみ。リヤカーを2台破壊すれば終わりだ。ヒーリングポーションもあるし、ここで終わることはさすがにないだろう。

ネーム入れは頭防具のあるタイプCが安定。魔力と防御力も高めだ。魔力が最高のタイプAでもいい。あまりオススメできないのがタイプH、I、Jあたり。腕力は高いが魔力と防御力が最低。ちっともうれしくないぞ。



まだ敵は来ない。カーソル合わせは早いうちに済ませておこう。



人さらいゴブリンズに天誅を。2台壊せばこの面は終わりだ。

ステージ2

トリンタン村へ

ザコと戦うときは、常に遠くにいるゴブリンの動向に注目しよう。石やオイルを投げそうだったらすぐに攻撃をやめて上下にずれること。

ここ一帯では金袋が2つ落ちている。1つは面が始まってすぐ下(500S)。もう1つはノール(斧)の出る辺りで同じく一番下。50Sだが、かなりわかりにくい。

ザコを始末したら右へ行って宝箱を開け、鍵とイフリートボトルを取る。スーパーヒーリングポーションは残しておき、戻って隠し部屋に入る。スクロールさせすぎると戻れなくなってしまうので注意。

●隠し部屋2-B

スケルトン2体を倒すとさらに4匹出現するので、1匹残すもよし。ここで右の宝箱から、スピードブーツとロッドオブ・Lを取る。ロッドオブ・Lは絶対に必要なアイテムではないが、あれば今後ボス戦が少し楽になる。鍵が出なかったときも、ここにはヒーリングポーションがあるので来る価値はある。

隠し部屋を出て先へ進むと、さっき残したスーパーヒーリングポーションのほかに、ヒーリングポーションと金袋が3つ、重なるように置いてある。ここはちょうどオウルベアの出現ポイントになっているので、少し上を歩いていって、金袋だけを回収しよう。

オウルベアを1匹倒すと左右から3匹ずつノール(弓)が来て矢を放ってくる。ノールの影を見てラインをずらしてやり過ごす。下から順に出るので倒してもいい。

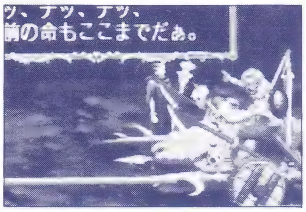


オウルベアの攻撃をくらわないよう少し上を行き金袋を回収。

ゴブリン戦車

ボスと戦う前に、オイル(×5)をスタンバっておく。デモでゴブリンが走ってくる間もサークルは開けるぞ。

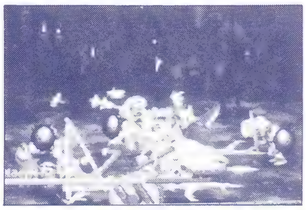
戦車の上下に2本トゲがあるが、M・ユーザーが上のトゲの奥になるギリギリの位置(写真参照)に合わせておこう。このラインは戦車の突進に当たらず、かつこちらの攻撃は当たる完全ライン。



ここが開幕のライン。ゴブリンの突進には当たらない。

攻撃時はボタンを連打せずにタイミングよく押そう。ゴブリン戦車は攻撃を受けると少しの間無敵になる。連打だと少しずつ押されてしまうぞ。

目押しして5回殴るとゴブリン戦車の判定が消え、戦車の突進、自分の攻撃がともに当たらなくなる。そこで下へ移動し、戦車を押しているゴブリンたちを攻撃しにいく。ゴブリンを4匹倒すと戦車の動きが止まって判定が復活するので、後ろから殴りまくろう。このときにオイルを使ってもいい。補充されたゴブリンを再び殴って動きを止め、逃がさないまま倒すのが理想。



まず殴る。ボタンは連打ではなくタイミングよく押そう。



5回攻撃したら判定が消えるので後ろのゴブリンを攻撃にいく。

だがザコのゴブリンがいるため、実際にはそううまくはいかない。1匹だけなら基本的に相手をせずにボスに集中。オイルや石を投げそうなときだけ軸をずらす。複数いる場合は数を減らすのが先だ。

ボスが画面外に行ったら、下のほうに誘導して完全ラインで殴る。このときにオイルをまいておけばボスを足止めできるので楽になる。

ポーションを取っても危なかったら、最終手段P・イメージを使ってしまおう。

ステージ3-B

激流・ベスピア川を下れ!

最多金ルートを進む。トログロダイト(3匹)にはL・ボルトを使おう。ロッドオブ・Lを持っていれば手前の2匹を倒せる。アイテムを回収したら残り1匹を倒そう。

後半は上→下と進むのだが、上の100S×5を回収してから合流するときにエンカウントしやすい。レバーを右下に入れっぱなしにし、筏のケツと地形の端が重なるくらいで左下に入れれば抜けられる。

マンスコーピオン

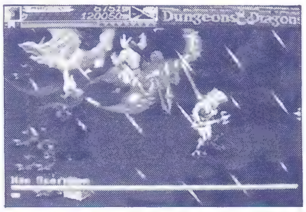
上下に動きながらまずはカーソル合わせ。魔法をC・エレメンタルとL・ボルトにし、C・エレメンタルを用意する。

G・スコーピオンは毒針で倒せるが、無視してダッシュジャンプで飛び越してもいい。宝箱からヒーリングポーションを出しておくのを忘れずに。

上の宝箱2つのうち、左にはCSWリングが入っている。

この後右にダッシュして落石をやり過ごす。G・スコーピオンが大量に降ってくるが無視。右にスクロールさせると、岩肌を突き破ってマンスコーピオンが登場する。

まずC・エレメンタルを全段叩き込む。右向きは水、左向きは炎の精霊を呼び出すが、どちらを使っても構わない。C・エレメンタルがなくなったら今度はアイスストーム。アイスストームはボスが凍り付いてからダウンするので確実に追い打ちにいける。ボスにジャンプされたり、ザコに攻撃されそうならアイスストームで再びダウンを奪おう。これを繰り返してアイスストームをすべて使っても、ボスの体力がまだ残っていたらL・ボルトを使う。最後のアイスストームを使ったら、ダッシュで離れつつカーソルを合わせよう。L・ボルトは一回一回狙い撃つのではなく、一度ヒットしたら連続で使ったほうが確実だ。それでもまだ生きていたらM・ミサイルでトドメを刺す。



C・エレメンタル×3。一応追い打ちを試みたほうがよい。



そしてアイスストーム。追い打ちは確実に入れよう。

このボスの最悪の攻撃、鎌ブーメランは、魔法を使っても画面に残り、終わった瞬間にくらってしまう。鎌が来たら逃げに徹し、必ずボスに戻ってから魔法を使うように。

マンスコーピオンを倒すとレベルアップし、R・グラビティが使えるようになる。ショップではワンド2本とオイルを売って、ダガーを9本まで買っておこう。

ステージ4

アニングモアの森・上空

この面はザコ戦がほとんどなく、ボス2体と戦うという展開。他キャラでは全面中最も難しいのがこの4面だが、M・ユーザーならば比較的楽に抜けることができる。

まずはシャドーエルフの奇襲。動かずに待ち、上から跳び込んできたところをタイミングよく杖で落とそう。連打するよりも確実だ。

3体のうち2体を倒すとワイバーンに乗ったシャドーエルフが現れる。ダッシュ、もしくはスライディングで飛行船の右端まで行こう。ここならF・ボールが届かない。

魔法はR・グラビティとM・ミサイル、アイテムは一応CSWリング、そしてR・グラビティをスタンバイ。

F・ボールをやり過ごしたら左に戻ってもう一回同じことをする。2群目は1体倒すとシャドーエルフ（魔法）が来るぞ。右端に逃げて残りを倒すとボスが出現する。

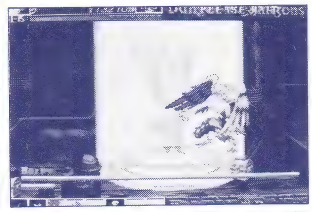
ハーピー

ハーピーが降りてきたら、いきなりR・グラビティ。一番上のラインで、一瞬待ってから使うのがコツだ。タイミングが早いと当たらない。

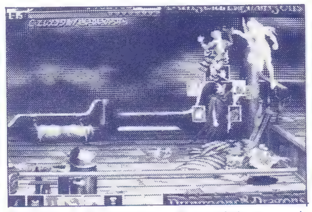
ハーピーがダウンしたら魔法をC・エレメンタルに合わせつつ追い打ちにいこう。サークルを閉じる動作も兼ねてAボタンを押すといい。

追い打ちを2回したら間髪入れずにC・エレメンタル。必ず右向きで使い、水の精霊を呼び出すこと。炎の精霊はハーピーがダウンしないことが多いので使ってはダメ。

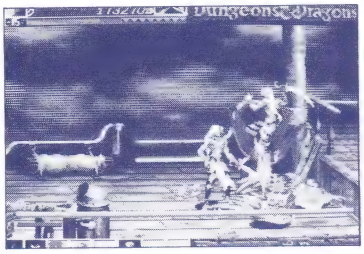
そして再び追い打ち×2→水のC・エレメンタル→……という手順でアイスストームまですべて使い切れば倒せるはずだ。途中2～3回シャドーエルフ（魔法）が来るが、魔法を使うタイミングを調節してF・ボールをやり過ごすようにする。ギリギリまで引きつけて使えば2発かわすことができる。引きつけが甘いと魔法が終わったところにF・ボールが重なってしまう。これは回避不能なので注意。



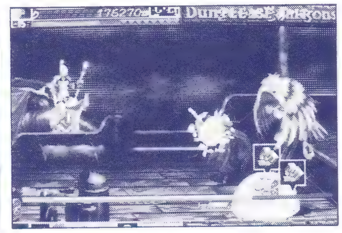
一番上のラインで待ち、一瞬待ってR・グラビティ。



カーソルをC・エレメンタルに合わせせつつ上に回って追い打ち。



飛ばれたらC・エレメンタルで落とす。必ず右向きで使うこと。



F・ボールはこのくらいひきつけてから…、



魔法を使う。こうすれば2発分やり過ごせるぞ。

追い打ちは3回以上できることもあるが、上に逃げられたり、最悪の場合殴られてしまうことがある。2回は安定して入れることのできる一応の目安として考えてほしい。

なお、パターンが崩れてうまく追い打ちできず、アイスストームを全段使っても倒せなかったときは、M・ミサイルを使って確実にしとめよう。

テルアリン

ハーピーを倒すと、そのまま4面2体目のボス、テルアリンとの戦いに突入する。

テルアリンは最初、アニメイトデッドを唱えてスケルトンを4体呼び出す。まずはこいつらをゆっくり料理しつつアイテムをダガーにセット。魔法はL・ボルトにしておこう。もう1つのサークルはもしアイスストームが残っていれば合わせておく。F・ボールしかない場合は無視。

スケルトンは縦軸が合うとジャンプ攻撃を仕掛けてくるので無理をせず、一方に固めるか、はぐれたスケルトンを拾うような感じでじっくりいこう。殴っているときも、同ラインに他のスケルトンがいないか確認を怠らないように。

スケルトンをすべて倒すと中央上寄りにテルアリンが現れる。スキだらけなので待ち伏せし、無防備なところにダガー15段をプレゼントしてやろう。ここで急いでL・ボルトにカーソルを合わせ、テルアリンの反対側、つまり画面端で中央を向いて待機する。

テルアリンは起き上がるとアニメイトデッドを唱えるので、そのスキに連続技②→L・ボルト。L・ボルトでテルアリンに追い打ちを加えつつ、スケルトン4体も巻き込むようにする（曲げる）。ロッドオブ・Lがあれば3体を倒すことができ、なくても残り体力はほとんどない状態だ。

この後はテルアリンには手を出さず、残ったスケルトンを倒していく。テルアリンはもう一回アニメイトデッドを唱えるが、そのときにスケルトンが残っているとキャンセルされ、その次の魔法、ヘーストが来てしまう恐れがある。スケルトンを始末してからテルアリンを攻撃だ。

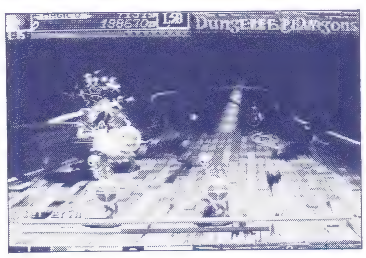
テルアリンを攻撃するときは、斜め下から近づくのが基本。「杖→毒針」がガードされたらすぐに上下にずれる。

間合いがあるときは縦軸を合わせ、魔法やジャンプを誘ってそのスキに攻撃する。

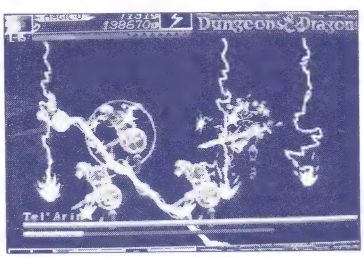
こうして2回目のアニメイトデッドがきたら、1回目とまったく同じように連続技②からL・ボルト。そしてP・イメージに合わせる。ヘーストを使われたらすぐに使おう。



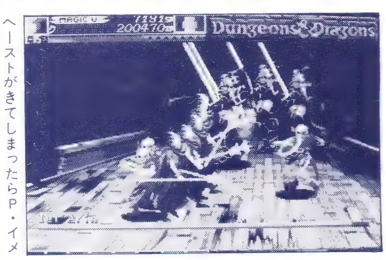
テルアリンが現れたらいきなりダガー15段。



左で待ち、起き上がったらアニメイトデッドに連続技②…。



そのままL・ボルトでスケルトンを巻き込む。これをもう一回。



ヘーストがきてしまったらP・イメージを使って追い払え。

テルアリンの体力が1ゲージの4分の3を割ったあたりで戦線離脱。強制デモが始まりステージクリアとなる。

毒針のクリティカルヒットが出たときなどは唐突にヘーストが来ることもあるので、常にP・イメージに切り換えることを意識しておこう。

なお、魔法を連続使用したり、クリティカルがバシバシ出ればテルアリンのゲージをゼロにすることができるが、ここでは絶対に倒すことはできない。あしからず。

テルアリン戦で時間をかけ過ぎると、次の面は強制的に腐海になってしまうが、よほどのことがない限りは以上のやり方で大丈夫なはず。

4面クリア時に、M・ミサイルを5発、L・ボルトを2発は残したい。絶対にこの数字というわけではないが、ここではレベルアップしないので、次の面に魔法をある程度残しておかないと厳しいぞ。

ステージ5-B

〜情報を求めて〜 アインスンの街

いきなり上に隠し部屋があるが、入る前に右へ行ってイヤリングを必ず取っておく。このとき右にスクロールさせ過ぎると戻れなくなってしまうので注意。コボルドは適当にあしらっておこう。

●隠し部屋5-H

隠し部屋に入るとヘルハウンドが3匹。近づかないと反応しないので、下から1匹ずつゆっくり倒していこう。

ヘルハウンドを2匹倒すとノール（斧）が続々と出てくる。よく見てみると、何体かは奥の扉から出てきている。実はここも次の隠し部屋につながる入り口だ。宝箱には鍵が入っているが、罠付きなので敵がいなくなるまで開けないこと。


ここの宝箱はまだ開けずに先に隠し部屋へ。

●隠し部屋5-I

この部屋は敵の出現はなく、人質がたくさん捕らえられている。一人ずつ助けて回ろう。このとき、うっかり鉄の宝箱を開けてしまうことのないよう、隠し部屋5-Hの鍵を取らずに来たほうがよい。

人質を助けるのが面倒でも、最低限中央を走っている女の子だけは助けておこう。この子は次のショップの店員で、助けておけば（といっても触るだけだが）アイテムを安い値段で売ってくれる。

この部屋には宝箱がたくさんあるが、木箱以外は開けなくていい。左の小さい木箱から鍵が出たときだけ右下の宝箱を開けてみよう。中身は100SとリングかCSWリングが出ることを祈ろう（確率40%）。

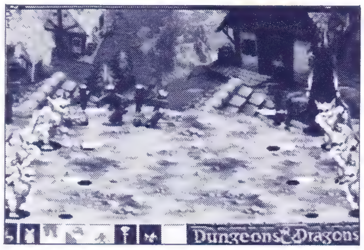
部屋を出たらスーパーヒーリングポーションと宝箱から鍵を回収して外へ出る。

外に出てゴブリンをすべて倒したら一番下を歩いていこう。次に出現するヘルハウンドの突進を避けるためだ。このヘルハウンドはやたら元気で、左右に往復するばかりでなかなか止まってくれない。慎重に下から近づいて連続技②だ。杖のリーチは意外に長く、突進を正面から止めることもできるぞ。オイルを投げるコボルドの編隊は端近くが死角なので問題ないだろう。

ヘルハウンドはロッドを出すことがあるので、持っていなければ迷わず取ろう。ファイヤー以外ならどちらでもいい。「手」に装備するアイテムは以後8面までロッドのままでいい。

この後再びヘルハウンドが2匹来るが、スクロールさせ過ぎると次のザコまで出てきてしまうので注意。

スクロールが止まると、ボス前最後のザコ戦に突入する。ノール（斧）×3から始まり、コボルドの編隊、ヘルハウンドなどが続々と出現。右上に3つ目の隠し部屋がある。ノール（斧）を2匹以上倒すと来る、コボルド×6のダガーをかわすようにして入るといい。ここであまりにも粘り過ぎるとボスが出てきてしまい、隠し部屋に入れなくなるので早めに切り上げるのが得策だ。


このダガー部隊をかわすようにして隠し部屋へ入るといい。

●隠し部屋5-J

ここにも人質が捕まっているが、敵がいるので後回し。ここで出る敵は、ノール（斧）×3→コボルド×3→ヘルハウンド×2だ。この場所だけは何体倒したら次の敵という出方ではなく、一定時間経つと構わず出てくる。最後のヘルハウンドはすぐに逃げるので去り際の強引な突進には十分気をつけよう。

敵を倒したら、鉄の宝箱を鍵で開けてお金を取る。

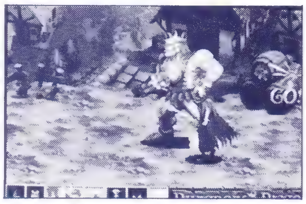
隠し部屋を出ると残ったヘルハウンドと戦うのだが、このとき右にいると、ヘルハウンドが時間で逃げた瞬間にボスが出てきてしまう。画面左寄りで戦うようにすべし。

オーガマスターブラザーズ

カーソルをL・ボルトに合わせて、いざ前進。

中央のラインをまずオーガ（弟）が走ってくるので、一番上か一番下を歩いていく。突進が止まったら、回り込むようにして後ろから連続技②でまず先手を取ろう。

オーガ（弟）は、自分と縦軸が合うと突進してくる性質がある。間合いを取って軸を合わせ、突進を誘って後ろから連続技②。これが最も確実かつ有効な方法だ。注意してほしいのは、間合いが近いと突進がかわせなかったり、殴りがきてしまうことだ。スーパーヒーリングポーションがあるとはいえ、M・ユーザーはこれらの攻撃を3回もくらえば余裕で死ねる。軸を合わせるときは少し大ゲサなくらい慎重にいこう。


オーガ（弟）は必ず中央を走ってくるので上か下を歩いておく。

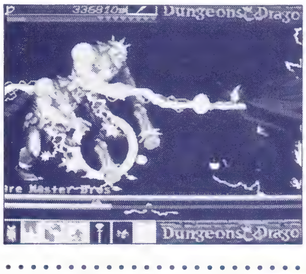

止まったスキに後ろから連続技２を決めて先手を取ろう。

これを繰り返して体力を減らしていくと、ゲージの半分を割ったくらいで泣き出し、これを聞きつけて緑色のオーガ（兄）が助けに来る。

ここからは2対1の戦いになり、これまでの方法はかなり危険。体力の残り少ない弟を倒して兄1体だけにするのが最優先。そこで魔法の出番となる。この面をクリアすればレベルアップするので使い切っても一向に構わない。

初めに二人で「ウオッウオッ」と威嚇している間に弟の後ろへ回って連続技②。以後L・ボルト全部、M・ミサイルありったけを叩き込む。L・ボルトはもちろん2体とも巻き込むように曲げること。ガードの直後や起き上がりモーションは冒頭でも述べた通り無敵なので気をつけよう。

大体M・ミサイルを2〜3発使ったあたりで弟は「ブエ〜」となるはずだ。こうなれば勝ったも同然。兄は遠距離攻撃が得意なだけあって、間合いを離しても石を投げることが多いが、体力が減ってくると突進してくるようになる。M・ミサイルを使い切ったのに石がくるようならばP・イメージを使い、それでもダメなら下から近づいて攻撃する、いわゆる「軸ずらし斬り（殴り）」で突進モードに持っていこう。軸ずらし斬りをするときは、杖がガードされる可能性があることを忘れないように。すぐに上下に逃げないと手痛い一撃を受けるぞ。


兄貴が応援にきたら魔法を使おう。とにかく残り1体に。

このボスには上からの追い打ちは絶対に入らないが、しゃがみ杖と毒針なら当たる。

一度ダウンさせたら反対側、つまり頭側に回って連続技②を出し続けていれば、起き上がりに逆にタックルするか、振り向こうとして連続技が決まる。これはこのボスに限らず、ほとんどの敵が持つ共通のアルゴリズムだ。本当は戦士系キャラのほうが適した方法だが、M・ユーザーでも一応できるので参考まで。


ダウンさせたら頭側へ回り・・


毒針で起こす。この後オーガは振り向くか逆に突進する。

また、L・ボルトをテルアリンで使わずに4発持ってくれば、弟のダウン攻撃にすべて使うことで、兄を呼ばせずに倒すことができる。

次の店で買うものはとくにない。ここであるアイテムはイフリートボトルとCSWリングの2つのはず。ヘルハウンドがL・ボルトリングを出したときは残しておこう。

ステージ6

攻略!! 大樹の大要塞

いきなりマンティコアが現れる。目の前に降り立つのでまずは連続技②を試みる。入ればそれでよし、ガードされたらすぐに上下に動こう。

ここからは実に簡単。M・ミサイルを全段ぶち込み、L・ボルトを3発使う。ロッドオブ・Lを持っていればこれで倒すことができる。オーガ戦であらかじめM・ミサイルに合わせておくとよい。魔法はマンティコアが完全に起き上がってから使わないと当たらないことがあるので、L・ボルトは連続使用して追い打ちに使ったほうが確実だ。


L・ボルトは一度決まったら連続使用したほうが確実だ。

ロッドを持ってないときや失敗したときのことを考えてダガーを買っておくのも手。一度ダウンさせたら目の前で待ち、起き上がったら投げる。ダガーは絶対にガードされないので安心だ。ダガー15段は杖がガードされるとジャンプアタックをくらってしまうので狙わないこと。

また、M・ミサイルを当てた後には空中コンボ判定が残っているので、「M・ミサイル(×4)→ダッシュ杖(×2)→毒針→杖→毒針」という連続技も可能。端でダウンさせた後に狙ってみよう。実用度はあまりないが、アイスストームの後もコンボにつなげることが一応できるぞ。


マンティコアを端に追いつめてM・ミサイルを当てる


この後着地までの間に拾うことができる。狙ってみよう。

●大樹要塞1F

大樹要塞へ侵入するとまず宝箱が2つ。上の木箱はスーパーヒーリングポーション。下はイヤリングとスクロールLV4。運がいいとそれぞれCSWリング、鍵が出る。

炎が噴き出す罠は、一番上を通れば安全だ。スケルトンが現れたら一度戻って上のくぼみで待ち、スキを見て殴りにいこう。一定時間経つと逃げるのでスーパーヒーリングポーションを取って進む。

スクロールが止まると、炎の罠を挟んでノール(斧)が左右から。幸いマジックユーザーはノールにリーチ負けしないので、どこかの四隅へ行って真ん中を向いて連続技②を出していればOK。コボルド(オイル)に対しても完全地帯になっている。

スクロールが始まるとスケルトンが再び現れるが、無視してさっさと出てしまおう。

●大樹要塞2F

炎が2つずつ並び、ヘルハウンドがうろついている。近づくか攻撃すると反応するので、一発殴って大きく戻り、広いところでゆっくり相手をしよう。

3体のヘルハウンドを倒す、もしくは時間で逃げていったら、炎を避けるようにジグザグに進む。面倒だからといって跳び越えたりすると矢が降ってくるぞ。

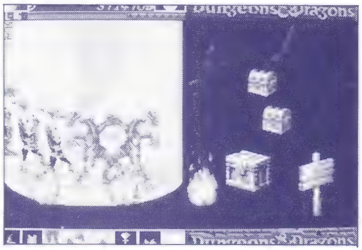
鉄の宝箱2つは、6-Bで鍵が出たときだけ上を開け、スクロールLV4とワンダーエッグを拾う。下は鍵がかかっていないが罠付きなので、開けたらすぐに上へ逃げること。中身はスクロールLV7とヒーリングポーション、プラスランダムアイテムだ。

●大樹要塞3F

カーソルをL・ボルトに合わせ、思いっきり右にダッシュ。ガーゴイル2体とシャドーエルフが追ってくるが構わず走り、出口まで行ったら左を向いてL・ボルトを使う。狙いはもちろんガーゴイル。魔法だけしか効かないだけあってリングやスクロールなど、いいアイテムを落としてくれることが多いのだ。L・ボルト一発では死なないことがあるので保険でもう一発持っていたい。一発だけならR・グラビティを使っていいが、アイスストーム、C・エレメンタルには手を付けないこと。ガーゴイル2体を倒したらアイテムを回収して出る。シャドウエルフは無視。

●大樹要塞4F

宝箱を開けてアイテムを取ったら、R・グラビティに合わせて右に走る。宝箱が3つあるところまで行くと、シャドウエルフとグールが左に群がっているので、切り返してダッシュして2発連続で使おう。これで敵は誰もいなくなる。悠々とアイテムを回収したらいよいよボス戦だ。


シャドーエルフとグールの群れはR・グラビティ2発で一掃だ。

ここの宝箱はすべて鍵がかかっており、上の2つには鍵が入っている。つまり上から順に開ければいいということになるが、一番下はC・ライトリングなので開ける必要はなし。上2つで体力を回復したらカーソル合わせだ。

C・エレメンタル、P・イメージ、アイテムはイフリートボトルかCSWリング。そしてP・イメージにしておく。

リッチ・ディモス

リッチにはレベル4以上の魔法しか効かない、という特性がある。M・ユーザーの魔法ではC・エレメンタルとアイスストームのみだ。R・グラビティはレベル7だが浮遊している敵には効かない。

大まかな方針は、P・イメージ+連続技②→C・エレメンタル→アイスストームという流れ。2Pキャラのクラウドキルは、リッチに効かないのでP・イメージでのダメージ効率が重要になるが、きちんとやればクリティカルなしでも倒すことができる。イフリートボトルも使う計算に入れて臨もう。

さてリッチ戦だが、出現デモ中に左の宝箱を開け、パワーアップポーションを出しておく。これを取って魔法陣の左端あたり(写真参照)で右を向いて待つ。するとリッチは自分の上を通って背後を取ろうとするので、振り向いてひたすら連続技②だ。連続技で吹っ飛ぶと、リッチは上下に少しずれるので、それに合わせて微調整しながら画面端に釘付けにしてしまおう。


このあたりで待つ。必ず右を向いていること。


するとリッチは上を回って自ら左端へ行く。連続技②の餌食だ。

ゲージが1本を割るとアニメイトデッドで無理矢理ダウンさせられる。ここで初めてP・イメージを使うのだ。この後もグールは無視してリッチだけを狙い、無敵が切れそうになったらもう1回。テレポートさえされなければ、このP・イメージが切れる頃にはゲージが半分以下になりメテオがくるはずだ。メテオに対しては画面の最上段、最下段が安全地帯なので、一時待避してC・エレメンタルにカーソルを合わせる。グールがいたらちゃんと杖を降って追っ払うこと。


アニメイトデッドまでなるべくP・イメージは我慢したい。

あとはリッチと縦軸をずらしてC・エレメンタルを連打するだけだ。向きはどちらでもいい。パターンが崩れたりしてC・エレメンタル×3で倒せなくても、アイスストームが最低5回は使えるので1Pならば問題ないだろう。

ステージ7

魔獣が住む森

この面はザコの攻撃があまりなく、すぐにボス戦に突入する短い面だ。しかしマジックユーザーにとっては、かなりの難所となるステージなので油断は禁物だ。

まずはカーソル合わせ、といきたいところだが、もたもたしていると右のお金が消えてしまう。500S×2＋10Sで1010Sもあるので急いで合わせよう。R・グラビティとP・イメージかL・ボルト、アイテムはイフリートボトルかCSWリングだ。


この金袋が消える前に急いでカーソル合わせを終わらせること。

まず前衛のゴブリンたちを相手にするのだが、こいつらがあまりにも強敵。この面が厳しい理由はすべてこのゴブリンにある。アルゴリズムが強化されており、つかず離れずの位置を保とうとしてくる。

宝箱2つにはスーパーヒーリングポーションとヒーリングポーションが入っており、それぞれそれからランダムでCSWリングが出ることがある。左の宝箱は罠ありなので注意。

ゴブリンが厳しかったら、初めから魔法を使う覚悟で臨もう。L・ボルトやアイスストームなど、一回使えば一掃できる魔法がいい。5体のうち3体を倒すとさらに3体補充される。くらってCSWリングに手を出してしまうくらいなら2発使ってしまおう。


ここのゴブリンは強いので思い切って魔法を使ってもいい。

さらにゴブリンを1体倒すとノール(斧)×2、ノールを1体倒すとゴブリン編隊（石、オイル）と出現する。石投げゴブリンは軸ずらしで対処しよう。来ることがわかっていればそれほど難しくないはずだ。影をよく見よう。


石はラインずらしで回避。ノール（斧）を倒すと来るぞ。

ディスプレッサービースト

ディスプレッサービーストは必ず画面の右のほうに、左を向いて着地するので現れたら右端で待とう。

D・ビーストは最初上下に分裂するが、本物は1つ。素早く影を見て判断し、連続技②で先手を取る。

一度ダウンさせたらオーガと同じように頭側に回って連続技②を出していれば、反対側を向いて起き上がってから振り向こうとするのでそのスキに攻撃できる。端でダウンさせて頭が画面外に行ってしまったときは、大きく間合いを離せばケツを向けて跳んでくるので着地を狙ってやはり連続技②だ。…とここまではあくまで敵がD・ビーストのみの場合。実際には常にゴブリンが2～3体絡むので、動きをよく見ながら軸を合わせないよう心掛けよう。例えばD・ビーストをダウンさせたら、頭側の、少し上下にずれた場所で待ち、ゴブリンを誘導しておく、といった工夫が必要だ。


D・ビーストが振り向く間に連続技②だ。ゴブリンに注意。


ダウンさせたらオーガ同様頭側に回ろう。

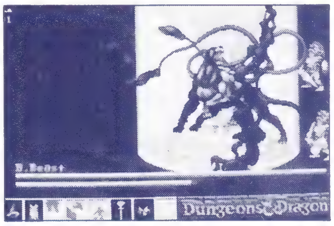
だがこれだけではやっぱりキツイので、結論から言うと魔法をバンバン使ってしまって構わない。この先の魔法力回復ポイントまで魔法は特に「これが何発必要」というわけではないので、一応の保険としてC・エレメンタルとアイスストームを各2～3発残しておけば、他はイフリートボトルも含めてすべて使い切っていい。臨機応変に戦うよりも、この際「イフリートボトル→R・グラビティ×2→C・エレメンタル×2→…」というふうにルーチン化したほうが楽な上に安全である。

連続技②を決めた後はD・ビーストが気絶してダウンすることがある。ジャンプや起き上がり途中だけでなく、このときもR・グラビティとL・ボルトでは追い打ちできないので注意。これらの魔法を追い打ちに使う場合はD・ビーストの状態をよく見よう。

このボスで何よりも重要なアイテム「ディスプレッサーの皮」だが、マジックユーザーの場合、毒針と魔法が必殺技扱いになっているので、クリティカルが何回も出ない限りはまず手に入る。

次なるルートは8-B、ノームの村だ。ボスを倒すとすぐに選択画面になるのでうっかりボタンを連打しないように。

ショップでは大オイルを8個まで買う。D-クロークを入手し忘れないよう注意。


実は魔法を使いまくるほうが楽に倒せる。皮も落としやすい。

ステージ8-B

ノームの村を助けろ!!

この面のゴブリンも7面と同じアルゴリズムを持っているが、地形が上下に長いので戦いやすい。左下を拠点にダッシュ杖で切り込んでいこう。

次はスケルトン。右へ進むとノール（斧）が大量に降ってくるので、ここも地の利を生かしてじっくり戦おう。

スケルトンが帰ったら、左上の木箱2つを開け、アイテムを取ってノールを出す。

吊り橋ではノール（斧）が2体出現。1体倒すとノール（弓）。これが3回繰り返される。弓隊は右、左、右の順で現れるので、D・クロークがないときは弓隊の出現する側で戦うようにしよう。

場面が変わると下に宝箱がある。一番下のラインでバックステップで入って開けるのだが、とりあえずは後回しだ。

右へ行くとトログロダイトが2体。進み過ぎると宝箱まで戻れなくなってしまうので左に戻って戦う。トログロダイトを1体倒すと2体補充され、計3体と戦わなければならなくなるので、L・ボルトを残してきて使ってもいい。

宝箱の中身は大オイルとレジストファイヤーリング、宝石だ。重要なのはレジストファイヤー。そう、これをうっかり壊さないために敵を倒してから宝箱を開けるのだ。このレジストファイヤーはレッドドラゴン戦まで持っていく。

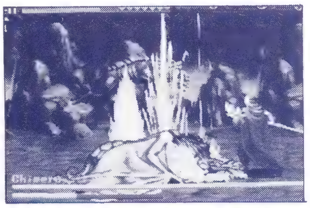
木の宝箱からスクロールLV5を取って進むと、マジックユーザー最大の強敵、グールが行く手を阻む。倒しても倒しても次から次へと出てくるので、レジストファイヤーが壊れるどころの騒ぎではない。だが案ずる事なかれ。画面の右下隅で左を向いていると、グールは画面外に行ってしまい何もしてこなくなる。


グール地帯は右下で左を向いていれば時間切れまで粘れる。

グールが逃げたらアイテムを大オイルに合わせいざ前進。

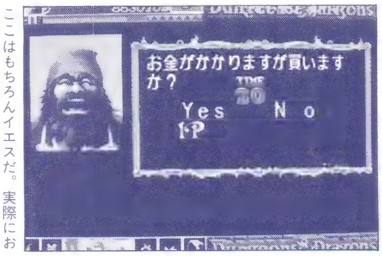
キメラ

宝箱を壊したら画面右端中央へ移動し、キメラの背後を取る。そこで連続技②でダウンさせ、大オイルを投げまくるだけだ。大オイルはきちんと3本の火柱を当てるように。ただキメラの体力がほんの少し残ることがあるので、M・ミサイルを少し残しておこう。シルバーダガーを買って初めにぶち込んでおいてもいい。


余裕余裕。大オイルは偉大なり。死ななかったら魔法でトドメだ。

ノームの村

キメラを倒すと、ノームの村に入るためにディミューシヨンという薬を買うかどうかを聞かれる。答えはもちろんイエスだ。この質問はあなたの善意を試しているだけなのでお金はかからない。



ここはもちろんイエスだ。実際にお金は取られていない。

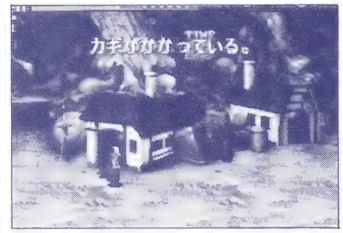
まずは右のパブに入って情報収集。ここに1回入らないと左のショップに入れない。

●ノームの店

金袋の取り忘れがなければ、ここまでに1万S以上たまっているはず。この店以降にお金を持ち越してもなんのメリットもないので、ここで思う存分買い物していこう。

とはいえ買うものはCSWリングとL・ボルトリングの2つ。L・ボルトを8個買い、残りをCSWに充てる。このL・ボルトリング×8はダークウォーリアII戦で使う。

もう1つ、この店で買うとお得なアイテムがある。それは雷のワンドだ。普通ワンドは20発弾を撃つと壊れてしまうのだが、ここで売っている雷のワンドのみ、なんと256発も撃つことができる。1200Sだが、それだけの価値は十分あるアイテムだ。ちなみに炎・氷のワンド、また道中で拾った雷のワンドにはこういう特典はない。



左のショップにはすぐには入れないので‥



一度このパブに寄っておく。これで店に入れるようになる。



ここで売っている雷のワンドはなんと256発撃てる。買う?

ノームの店での買い物を済ますと続けてショップに入るので、体力が減っている場合は薬代として500Sほど残しておこう。安いうちに後々必要となる大オイルを買っておくのも手だ。

精霊・ラファエルの洞窟の異変

ショップでもらった浮遊石を使って洞窟を降りていく。途中「左、左、右」の順に入れる場所が3カ所ある。

●第一の入り口 B27F(左)

呪いの剣1のある、マジックユーザーには直接関係のない部屋。炎の罠が道を塞いでいるが、その向こうにいる3匹のG・スコーピオンがスイッチになっている。真ん中を倒すと罠が解除され、上はヘルハウンドが3体降ってくる。下は関係ない。レジストファイヤーリングがあるはずなので罠を素通りし、下から順に倒していけばよい。だがここでは計5体ものヘルハウンドと戦わねばならず、レジストファイヤーを壊してしまっては元も子もないので無理にこのフロアに寄る必要はない。



後半でこの抜けが必要になるのでここで練習しておくのもいい。

レジストファイヤーがないなら、ヘルハウンドに期待して戦おう。炎の罠はライン合わせで抜ける。炎の噴射口は楕円形をしているが、その円弧の下端を自分の影の中央に合わせる(図参照)。見た目には上の炎に当たりそうだが、ちゃんと抜けることができる。安全にいくならワンドや大オイルで真ん中のG・スコーピオンを倒すといい。

●第二の入り口 B50F(左)

ここはレッドドラゴンの潜むイベントフロア。後でじっくり説明しよう。

●第三の入り口 B72F(右)

B27Fとほぼ同じ作りだが、ヘルハウンドを出現させるG・スコーピオンは一番下だ。ここに出てくるヘルハウンドは深緑色をしており、垂れ流すようなブレスをよく吐く。宝箱には精霊の杖が入っている。この杖はC・エレメンタルの魔法攻撃力を高める能力があるが、これを手に入れるためにはB50Fでレッドドラゴンとの戦いを放棄しなければならない。幸い、さして重要なアイテムではないので気にしなくていい。後半に行けばもっともっと強力な杖が手に入るのだから。



B72Fには精霊の杖があるが、レッドドラゴンと戦えない。

隠された財宝(ラファエルの洞窟B50F)

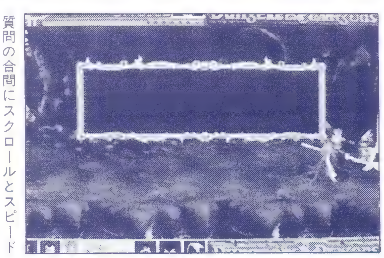
アイテムが散らばっているので回収しまくる。小さな木箱には鍵が入っているが、落石などの罠がかかっている。下から開け、すぐに最下段まで下がればどちらが来ても当たらない。続いての木箱は罠なしでスクロールLV5…、とここで突然の質問攻め。レッドドラゴンに本当に戦いを挑むのかしつこく聞いてくる。しかしそんな心遣いなど無用。真の勇者たるもの、受けて立つ以外に道はない。



この宝箱の罠は開けたら下に行くだけでかわせる。

レッドドラゴンと戦うためには、3回の質問に「①NO→②NO→③YES」の順に答えればよい。間違うと追い返されてしまうので慎重に。質問と質問の間には少し時間があるので、このときにスクロールLV5とスピードブーツを取っておこう。

最後の質問に答えると、「では死ね!!」のメッセージとともにGOサイン。いきなり画面一杯にブレスの洗礼だ。体力がいくらあっても一撃でやられてしまう恐ろしい攻撃だが、急いでダッシュして右端まで行けばブレスは止む。歩いていっても一応大丈夫だが、宝箱に引っかかって焼き殺されることのないようにくれぐれも注意。



質問の合間にスクロールとスピードブーツを拾っておく。

縦に3つ並んだ宝箱は一番下だけを開けよう。イフリートボトルとスクロールLV5、ランダムでスピードブーツが入っている。残り2つはファイヤーシールドとバスタードソード。両方装備できないので無駄に鍵を使う必要はない。



この宝箱だけ開けよう。他は開けてもまったく意味がない。

カーソルはC・エレメンタルとL・ボルトというお決まりのパターンで。アイテムはCSWリングかイフリートボトルにしておこう。R・グラビティはレッドドラゴンに効かないので残しておいても意味がない。D・ビーストやキメラで使い切っておこう。

レッドドラゴン

何をおいても大切なのが、『一番下のラインで戦う』こと。最下段にいると、レッドドラゴンの強力な攻撃のいくつかを簡単にかわすことができるようになる。なかなか降りてこなくてもどかしいときもあるが、根気よく下に来てくれるのを待とう。



レッドドラゴンとは何があっても最下段で戦うのが鉄則。

最下段に誘導したら、「杖→毒針」の2段でチクチク攻撃する。当然これだけで倒せるはずはなく、レッドドラゴンは様々な攻撃を仕掛けてくる。

これから各攻撃の対処法を説明していくが、それらを知ること以上に、前兆を素早く読みとって動くことが大切。逆に早め早めの対応ができれば恐るるに足りない。知識より経験がものをいうボスだ。

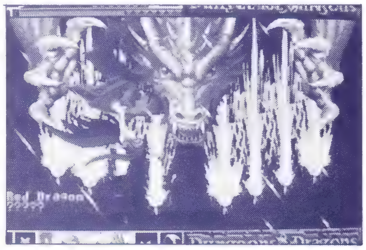
〈火柱〉

手から火球が飛んだら魔法を使い、魔法使用中の無敵を利用して火柱をやり過ごす。ハーピー戦でF・ボールをかわした方法と理屈は同じ。攻撃もできて一石二鳥だ。

使う魔法は基本的に何でもいい。イフリートボトルやCSWリングなどのアイテムでも構わない。ただしM・ミサイルとF・ボールのリングは無敵時間が短いのでダメ。

使う際に注意するのはタイミング。早過ぎると火球が発生せず、もう1回使うハメになる。武器攻撃に夢中になっているときも注意。技の出かかりで魔法が使えない場合がある。手が光ったら攻撃をやめてタイミングを計ろう。

ちなみにレジストファイヤーリングがあれば、この攻撃を避ける必要はまったくなし。レジストファイヤーがなく、さらに魔法も使えないときは、素早く上に移動して広いほうに走り、火柱が縦走する前に大きくかわそう。

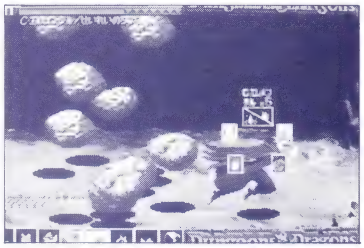


レジストファイヤーがないときは火柱を消すために魔法を使う。

〈落石〉

レッドドラゴンが画面外に行くと落石だ。空間のあるほうへ大きく走るか、岩は一番上には降ってこないので上に動いてかわし、やり過ごしたら最下段に戻る方法でもいい。当たりそうなときは魔法を使って回避できるので忘れずに。

落石は前兆も含めると結構時間があるのでカーソル合わせをする絶好のチャンス。魔法がなかったら素早く次の魔法に合わせ直しておこう。



岩をかわしている間にカーソルを合わせる。重要かつ基本。

〈かみつき〉

口を開けて頭だけが上がるとかみつきにくる。慌ててスライディングしたくなるが、実はしゃがむだけで簡単にかわすことができる。ただしあくまで最下段でだ。口が戻ったら素早く立ち上がって杖で一発殴り、再び来るようならすぐまたしゃがむ。落石、ブレス以外のときは常にこれが来る可能性があるので絶対にサークルを開かないこと。



かみつきはしゃがんで避ける。前兆を素早く見極めろ。

〈ひっかき〉

手が大きく横に移動するのが前兆。一発で体力を半分以上奪われる恐ろしい攻撃だ。手の判定は、振った瞬間の頭の位置の少し手前までしかない。わかりやすくいうと、ドラゴンの顔を殴っているときにこの攻撃がきたら、手から逃げるように少し移動すればいいということである。ただしこれも最下段にいると余裕で殴られる。この攻撃が真に怖いのはそういう状況を作らされること…具体的には火柱との混合で来たときだ。レジストファイヤーも魔法もなく、火柱を避けたら目の前に腕が迫る…こんなときはバックステップや上下移動、スライディングでかわすしかない。



殴りは最下段なら、ほんの少し動くだけで当たらない。

〈ブレス各種〉

レッドドラゴンの残り体力に応じて2回くる強力な火炎。D&D®の世界には「ドラゴンは一日に3回しかブレスを吐けない」という大前提がある。戦う前のブレスを含めて合計3回というわけだ。

ブレスは3種類あり、いずれもくらうと一撃で死亡する。どれが来るかはわからない。

1回目はゲージが見え始めて少しダメージを与えた後、2回目はゲージが1本を割ったときにくる。

①奥からのブレス

対面時に吐いてきたのと同じもの。左右に突起した岩があり、そこに隠れてやり過ごす。横座標さえ合っていれば上下に動いたり、ジャンプしたり（！）しても大丈夫だ。

②横からのブレス

突然突風が巻き起こり、自分を引き寄せてブレスを吐く。頭の下が安全地帯なので風の流れに逆らわず、吸い寄せられるままに画面端へ行こう。

①、②の2つの前兆は落石と同じ。すぐに岩が落ちてこなかったらブレスの証拠だ。①を想定して両端の岩の下へ退避しておくとよい。

③上からのブレス

このブレスだけは前兆がなく突然くる。②のように吸い込んでから吐くのだが、②とは逆で、風と反対方向にダッシュで逃げなくてはならない。

最悪のパターンが火柱＋この正面ブレス。ブレス中はDボタンが一切効かないので、魔法で火柱を消すこともできずまさに火炎地獄。このときばかりは火柱をくらって、起き上がり直後の無敵時間を利用してブレスから逃げるしかない。いろいろな意味で一番厄介なブレスである。

これらの各攻撃に的確に対処していくのだが、アイテムや装備、魔法の状況によって難易度が大きく変わってくる。ちょっとまとめてみよう。

・レジストファイヤーリングを持っている場合

ミスがなければここまで持ってきているはずだ。時間はかかるが魔法なしでもいける。

・雷のワンドを買った場合

雷のワンドが有効な敵はダウンしないボス、つまりこのレッドドラゴンも該当する。少し離れて雷の部分だけを当てるようにすれば半ハマリ状態になるが、時々抜けられるのでやはりレジストファイヤーがほしい。エザーホーデンやラスボス・シンのために温存するのも手だ。



雷のワンドとレジストファイヤーがあればザコ同然だ。

・レジストファイヤーリングがなく、魔法もない場合

最低でもC・エレメンタル×2とイフリートボトルがあるので火柱に使い、以後はきちんと対処しつつチマチマやるしかない。でもその前にここに来るまでのプレイを再検討してみよう。

ドラゴンの角は次のショップでマジカルパワーの杖にしてもらえるが、D・クロークを捨ててまで取るほどの価値はない。残念だが見送りだ。

ショップでは大オイルを9個まで買う。このあたりから、大オイルをほぼ毎回9個ずつ買っていくことになる。

ラファエルの洞窟の最深部まで降りると、そこには…。この後冒険の舞台は、氷の世界の石橋を渡り、ロスト・ワールドへと続いていく。

ステージ9-B

ロスト・ワールド

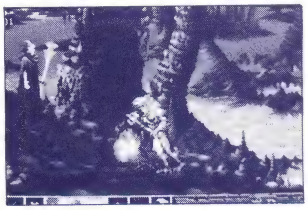
シャドーエルフは4面のときと同じやり方で。深追いはせず、じっとして上から来たところを落としてやる。

氷の罠はG・ビートルを倒すと解除されるが、下から行ってG・ビートルを見せ、戻ってスクロールアウトさせるとなぜか消えている。G・ビートルが守っている宝箱にはいいものは入っていないが、鍵はかかっていないので開けておこう。



氷の罠は一度G・ビートルを見せてから戻れば消えている。

中盤の難所、シャドーエルフ&トログロダイト地帯は安全地帯あり。左上のくぼみにいると敵が入ってこられない。戦うならばR・グラビティや



シャドーエルフ＆トログロダイト地帯はここにいれば安全だ。

アイスストームに合わせておき、危ないと思ったら即使っていい。次のレベルアップまで魔法は余りがちだし、トログロダイトがスクロールを出してくれることも多いからだ。

敵がいなくなったら木箱を開けよう。この後再び氷の罠でこの面は終わりとなる。

サークルはC・エレメンタルとM・ミサイル、そして大オイルだ。M・ミサイルに合わせたらボス戦に突入だ。

フロストサラマンダー

一瞬待ってM・ミサイルを使い、ボスに近寄って大オイルを投げまくれば終わり。ガーゴイルがうざったいなら、P・イメージ→M・ミサイル→大オイルで完璧。余裕があれば宝箱を開けておこう。



魔法でダウンさせ大オイルをまく。後半の黄金パターンだ。

もし大オイルをミスっても、本来きちんと5発当てれば倒せるので相当のダメージを与えているはず。イフリートボトル、ウォールオブ・F、C・エレメンタル（左向き）など、火系統の魔法でトドメを刺そう。氷のモンスターだけあって火には滅法弱いのだ。次のショップでは例によって大オイルを9個まで買う。

ステージ10-1·2·3

ステージ10-1 浮遊城―侵入―

舞台は一変、浮遊城。長く険しい最終面の始まりだ。

いきなり宝箱があるがまだ開けずにおく。ガントレットオブオーガパワーが出ることがあるのでここは最後。

扉が3つある。左はグールとスケルトンが大量にお出迎え。いいアイテムもないので無視。真ん中は入ることができないので却下。というわけで残された右の部屋へ。

中にはヘルハウンドが3匹。2匹倒すとトログロダイトが補充される。魔法は我慢し気長に戦おう。ヘルハウンドを反応させずに逃がしてもいい。

右下の宝箱からイヤリングとスクロールLV4を回収して下へ。トログロダイトがたくさん出てくるので宝箱だけ開けてさっさと出てしまおう。炎の罠がかかっていることがあるので注意。頭防具とランダムでスピードブーツが出る。

部屋を出たら大オイルにセット。魔法はM・ミサイルかP・イメージ。右にスクロールさせるとシャドウエルフが出てしまうので、サークル合わせ&面頭の宝箱を開けてから一気に右へ行くこと。

ステージ10-2 浮遊城―決戦I―

いきなりテルアリンとの対決で10-2面は始まる。

基本的なアルゴリズムは4面と変わらない。アニメイトデッドは使わないが、一定時間でヘーストがくる。当然、4面と違って体力を完全にゼロにしなくてはならない。

だが心配無用。大オイルの力を借りればあっという間におだぶつ。方法はやはり、ダウンさせてそこに投げるだけ。

テルアリンを左にダウンさせると画面外に行ってしまうが、このときは大オイルの追い打ちが入らない。もう一度連続技②からやり直そう。地形の縦幅が短いので慎重に。

万一ヘーストをかけられてしまったら、右にダッシュしながら急いでサークルを合わせて魔法を使おう。一応ダッシュ、もしくはスライディングをし続ければ効果が切れるまで逃げ切ることもできる。



ヘーストをかけられたら大きく逃げつつM・ミサイルを使おう。

テルアリンを倒して進むと看板があり、ヘルハウンドとガーゴイルがいる。ガーゴイルを反応させないようにヘルハウンドを殴り、左に誘導して戦う。ガーゴイルはM・ミサイルかL・ボルトで。

右に見えるアイテムは近づくと吊り天井が降ってくるのでスライディングで回収。最低限下にあるヒーリングポーションと鍵は取っておこう。

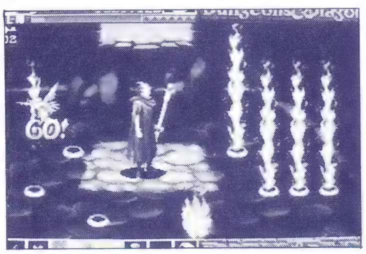
部屋に入ったら吊り天井の来ない一番下を通って右下へ。

下の宝箱はヒーリングポーションで鍵付き。普通ここで鍵が3～4個あるはずだが、もし1個しかない場合は必ず壊そう。この先の隠し部屋で必要になるからだ。上は鍵なしで中身は金袋。罠付きの可能性があるので下から開ける。

部屋を出たら上の壁に沿って一気に走り、窓の下でレバーを上に入れて隠し部屋へ。

●隠し部屋10-K

M・ユーザーにとって非常に重要な部屋。炎に囲まれた宝箱の中身はウィザードリィの杖。魔法攻撃力を大幅に高める必要不可欠なアイテムだ。ラファエルの洞窟・B・27Fと同様にライン合わせで一番下と下から2番目の間を抜け、宝箱を開けてすぐ戻る。ライン合わせが怖ければP・イメージを使ってもいいから、何が何でもこの杖を入手しておこう。



マジックユーザーにとって一番大切な宝箱。絶対に開けろ。

こう。取ったら早速装備だ。

装備したらサークル合わせ。L・ボルトとC・エレメンタル、CSWリングにする。部屋を出たら即右にダッシュ！

ステージ10-3 浮遊城―闘技場I―

テルアリンに続く四天王2人目、エザーホーデンとの戦いのみで構成されるステージ。

戦い方はズバリ、魔法。L・ボルト→C・エレメンタル→アイスストームと使っていくだけだ。L・ボルトは一発撃ったら少し待ってから次を撃たないと当たらないので注意。間合いが詰まってきたら、かみつきがこないときを見計らってスライディングで逆サイへ。このときにP・イメージを使ってもいい。L・ボルトがなくなったらC・エレメンタル。ここからはDボタン連打でバンバン使っていい。



エザーホーデン。切り返しが重要。壮絶な魔法戦になるぞ。

ノームの村で買った雷のワンドを使う方法もある。単に連打するだけだが、連打の間に飛び道具をくらうことがあるので完全ではない。

このボスはヘタな小細工なしに魔法でゴリ押しするのが最良の方法。ウィザードリィの杖が引き出す爆発的な破壊力があればザコも同然だ。

ショップではシルバーダガーを8発買っておこう。大オイルは買わない。

ステージ10-4・5・6

ステージ10-4 浮遊城―決戦II―

螺旋回廊を上りながら追ってくる敵を蹴散らして進む展開。しつこくザコの群れが出現するので、下手に攻撃をくらえないマジックユーザーにとって後半の大きなヤマ場。

結論から言うと、この一帯では魔法を使いまくっていい。極端な話、L・ボルトとM・ミサイルを2発ずつ、アイスストームを5発（全段）残しておけば、あとはすべて使い切って構わない。詳しくは後ほど説明していこう。

○1群目

シャドーエルフが2体。一体倒すと4体増援が来る。戦い方はこれまでと同じだ。

○2群目

ヘルハウンドが2匹。一番下を歩いていけば出会い頭の突進をかわせる。1匹倒すと追加の1匹が来る。焦らずにじっくり連続技②で攻めよう。

○3群目

再びヘルハウンド。左から2匹、右から1匹で計3匹。増援部隊はなし。R・グラビティ2発で倒すといい。

○4群目

ゴブリンが左から4体。倒していくとゴブリン（右）が右から。シャドーエルフ×4、左右からシャドーエルフ（弓）、ヘルハウンドと続く。シャドーエルフ×4とヘルハウンドの絡みがやや難しい。

魔法を使いまくれば楽になるのは確かだが、敵群は一定時間内は常に補充され続ける。できるだけゆっくり相手をして敵を回転させないのも有効な手だ。クリティカルヒットが出ない限り、精一杯戦っても敵に逃げられやすいのがマジックユーザーの性分。P・イメージとCSWリングを用意しつつ「帰宅の時間」をじっくりと待つのもまた一興だ。

回廊を抜けると暗いフロアに辿り着く。スタート地点の下には金袋と得点アイテム、鉄の宝箱が2つ（中身は鍵とメダル）あるが、吊り天井の罠があるので構わず進むのが無難。取るなら一度反応させ、戻りに素早く回収しよう。

右に進むと炎に囲まれた入り口があり、さらに先には雷に囲まれた入り口。今はまだ入れないのでとりあえず先へ。ここにあるシルバーダガーを取って合計9発になる。D・クロークがないときは上の壁に沿って進もう。こうすれば矢のトラップは発動しない。

続いてガーゴイル×4。L・ボルトに合わせ、前を一気に走り抜ける。その先には吊り天井のトラップがあるので、一番右のガーゴイルのところで一度止まり、すぐに再びダッシュし直そう。出口のところまできたら左を向いてL・ボルトを使い、ガーゴイル4匹をまとめて倒す。

この時点でこのフロアにある3つの隠し部屋はすべて入れるようになる。炎と雷の入り口は右端まで来れば自動的に開く仕組みなのだ。まずはガーゴイルに守られた部屋に向かおう。吊り天井及び矢のトラップは、先ほどと同様壁づたいに行けば発動しない。

●隠し部屋10-P

氷の中の宝箱はP・イメージを使わないと開けられず、中身は装備不可のホーリーシールド、というわけで無視。

下へ行くとガーゴイルが2体。本当は下にもう1体いるのだが、まずはこの2体を動かしてL・ボルト。残り1体はM・ミサイルで倒す。

下に固まった宝箱×4は、上2つが罠の可能性あり。2つとも壊してすぐ下に行けば大丈夫だ。装備を強化したら、次は雷の部屋だ。レジストファイヤーリングは必ず取ろう。

●隠し部屋10-O

イフリートボトルを取って出る。レジストファイヤーがあることをお忘れなく。

●隠し部屋10-N

G・ビートルを倒すと氷柱が消えるという9面と同じパターンの罠。M・ミサイルを使おう。画面外にいるヤツもまとめて倒せる。そして手前のジンサモニングリングを取れば、ちょうどアイテムが埋まるはず。確認してみよう。

①ストライキングの杖
②イフリートボトル
③ジンサモニングリング
④L・ボルトリング×8
⑤CSWリング ×?
⑥シルバーダガー ×9

ここで奥の宝箱（落石）からワンダーエッグを出し、これを利用してアイテムの並べ替えを行う。この先に待ち受けるボス・ダークウォーリアIIのために、「シルバーダガー→L・ボルトリング」という流れを作っておくのだ。

今①〜⑥の順にアイテムが並んでいるとする。④の前に⑥を持ってくればいいわけだから…まず⑥を落としてワンダーエッグを拾う。次に③に合わせてシルバーダガーを拾い、最後にワンダーエッグ（⑥）に合わせてジンサモニングリングを拾う…手順はこのようになる。


このワンダーエッグでシルバーダガー・大オイルの流れを作る。

こうして並べ替えができたらシルバーダガー、アイスストーム、P・イメージに合わせ、シルバーダガーをスタンバっておけば準備完了だ。

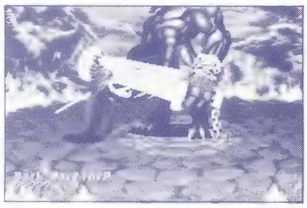
ステージ10-5 浮遊城―闘技場II―

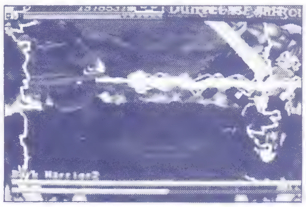
四天王最強と言われるダークウォーリアIIとの対決。まずナグパに召喚されるデモがあるが、その間にレバーを右上に入れておく。デモが終わり自分が「動いた」と思ったらダガー9連射→連続技②の13段。成功すると、ダークウォーリアIIはアニメイトデッドを唱える暇もなくダウン。この時点でほぼ勝ちは決定だ。

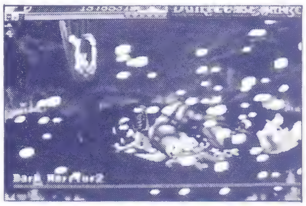
すかさずサークルを開き、さっき隣に入れたL・ボルトリングをダウン中のダークウォーリアIIに8連発の一気大放出。ボタンは連打でいい。

しかしダークウォーリアIIはまだギリギリ生きているはず。否、生かしておいたのだ。ここで悠々とアイスストームを用意し、そして…放つ！

これは最も安定すると思われるパターンだが、他にもやり方はいろいろあるだろう。大オイルを使ってもいいし、魔法をケチってきて総動員してもいい。だがいずれにせよ、C・エレメンタルかアイスストームを4発残し、かつその魔法にカーソルが合った状態でこのボスを倒したい。ないと次の面に影響してくる。最後のショップで買うものは何もない。ここまで来ればクリアは目前。健闘を祈る。


右上に少し動いてシルバーダガーから連続技②でダウンさせ…、


素早くL・ボルトリングにして「覚悟しな！」を8連発。


アイスストームで終わり。何もできずに最強の魔人は堕ちる。

ステージ10-6 浮遊城―最上階の扉へ―

ナグパ戦はマンティコアとブラックドラゴンが強敵だが、サークルはアイスストーム、それも最低4発はあるはず。ナグパの致死量がズバリ、アイスストーム4発なのだ。

つまりDボタンを連打するだけでいい。ただいきなりL・ボルトを使われることがあるので、Dボタンを連打しながらレバーを右下へ入れ、L・ボルトがきたらブラックドラゴンのブレスを避けるため右にスライディングしよう。

宝箱はノーダメージなら無理に開ける必要はない。

レッドドラゴン・ジン


アイスストーム4発であの世行き。ザコよのう。

基本的にはレッドドラゴンと同じ。落石（メテオ）を上でかわすことはできないが、レジストファイヤーリングがあれば避ける必要はなし。たとえなくても、F・ボールに魔法を使うだけで十分いける。R・グラビティも効くし、実際魔法のダメージだけで倒すことも可能だ。

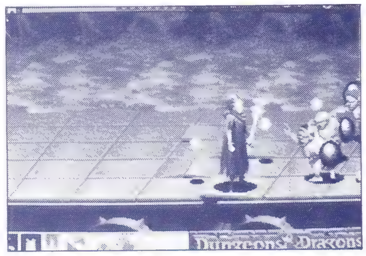
他にレッドドラゴンと異なる点は、画面の左右幅が少し短く、奥からのブレスを避けるために両端の色違いの床を踏んで壁を出す必要があること。ブレスは3回来るぞ。

ここまでで一通りの攻略を終えたわけだが、あくまでこれはパターンの一例。ここに書いた方法でなくてはならないなんてことはもちろんなく、逆に自分なりの遊び方をドンドン見つけて、心ゆくまでこのゲームを楽しんでほしいと思う。ここからは、このゲームの自由度の高さに一役買っている、派生ルートをポイント攻略していこう。

派生ルート・ワンポイント攻略

ステージ3-A 重戦車・ジャガーノート

ゴブリン（石）が多いのが特徴。盾のないM・ユーザーにとっては困りものだが、実は最下段が安全地帯。強敵ヘルハウンドが一足先に登場する。L・ボルトリングが手に入るが、ステージ3-BではCSWリングが取れるので結局500Sの損。ただでさえこの面はお金が少なく、下と比べて約5000S変わる。



最下段にいればゴブリンの石には当たらない。

ダークウォーリア

出現時に急いで裏に回って連続技②。正面からならダガーありったけ＋連続技②。あとはC・エレメンタル→アイスストーム→L・ボルト→…と順に魔法を使っていくだけ。M・ユーザーならではだ。



魔法を全放出するだけだ。マンスコーピオンと何ら変わらない。

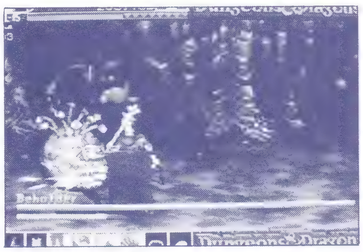
ステージ5-A 腐海と呼ばれる森

ルートや敵の構成に関してはシーフの攻略を参照してほしい。この面のボスには攻撃魔法が一切効かず、そしてこの面をクリアするとレベルアップする、ということはザコに魔法を使いまくっていいということだ。グールがたくさんいる隠し部屋5-Dで使うといいだろう。P・イメージだけは残しておこう。

ビホルダー

まずP・イメージ×2で接近して連続技②で刺しまくる。あとはシーフ同様軸をずらしてチマチマ殴る。M・ユーザは振りが遅いので決して効率はよくないが確実だ。

危なかったらCSWリング、なぜか効くイフリートボトルを使おう。ちなみにC・エレメンタルは打ち消される。



ビホルダーはP・イメージが有効に使える。

ステージ8-A 迷いの森

抜け方はドワーフの攻略参照のこと。問題はブラックドラゴンとあえて戦う場合だ。

ペナルティ・ステージVSブラックドラゴン

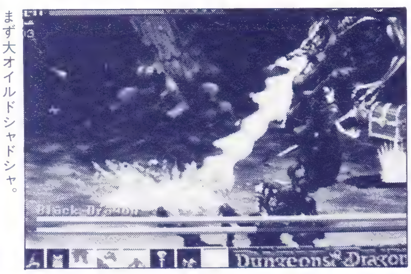
ここに来るつもりなら大オイルを9個買い、M・ミサイルとP・イメージは全部残しておく。できればアイストームとC・エレメンタルも少しほしいところだ。

始まると同時に右端に走り、ブレスの内側から大オイルを全部まく。大オイルがなくなったらすぐにP・イメージ×3で殴る。この間に次のブレスがくるはずだ。P・イメージがなくなったらM・ミサイルだ。3回目のブレスが来るのは半ゲージを切ったとき。M・ミサイルは時間差で当たるのでつい打ち消してしまいやすい。ボスゲージを見つつC・エレメンタルを使って確実にブレスモードにできればいうことなし。

ドラゴンの鱗はシーフとM・ユーザーのみ、D・クロークにしてもらえるので、D・ビーストが皮を落とさなかったときは、あえてこの面に来るのも1つの手ではある。

ステージ9-A 灼熱!! 溶岩界

G・スコーピオンは9-B面同様、一度見せてから大きく戻ると近くにいるのでしゃがみ杖で倒して罠を解除。中盤のラッシュはヘルハウンドとゴブリンなので戦いやすいが、魔法は使わないように。



まず大オイルドシャドシャ。



次にP・イメージでドカドカ。



ブレスが終わったらM・ミサイルでタンタンタンタン。



G・スコーピオンを一度見せて戻る。9-Bに似ているね。



おおーこんな近くに。しゃがみ杖で倒せば罠が解除されるぞ。

フレイムサラマンダー

大オイルの穴を少しでも埋めるためシルバーダガーを9発買っておき、軸を合わせて遠くから投げまくる。この後は完全な魔法勝負。R・グラビティ→C・エレメンタル（右向き）→アイスストーム→L・ボルト→M・ミサイルと使っていくしかない。このうちR・グラビティ以外は全部使ってしまわずに、2発ずつくらい残しておきたい。

この面があまりオススメできないのはボスが強いからではない。ここで魔法を大量に使わされるため、あとの展開が少し厳しくなるからだ。

派生ルートは難しめの上級者向けコース。まずは安定ルートから始めて、慣れてきたら1面ずつこちらのルートを開拓していこう。そしてゆくゆくは全派生ルートでのクリア、最終的には魔法なしクリア（だからそれはムリだって）を目指すのだ。冒険はまだ始まったばかりだ。



悪あがきと言われてもいい。少しでもダメージを与えておこう。



あとは魔法だけ。悲しいかな、ケチりようがない。

ダッシュ必殺技が頼り

シーフ

**まずは基本をしっかりおさえること
1コインクリアの道は険しいぞ。**

●担当：がっちん

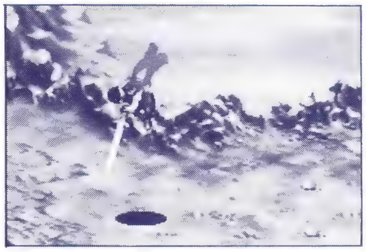


シーフの特徴を知ろう
シーフの基本性能

まずは基本をしっかりおさえること、1コインクリアの道は険しいぞ。

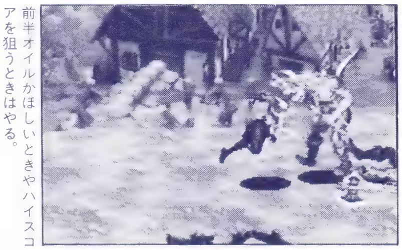
まず各ラウンドごとの攻略に入る前に、D&D®というゲームにおける「シーフ」を知ってもらいたいと思う。内容は、特徴と冒険に最低限必要な基本戦法だ。

●2段ジャンプと三角跳び
最初からトラベリング&ヒーリングブーツを履いているので2段ジャンプと三角跳びが可能である。



2段ジャンプでも跳ぶ方向を変えられる。

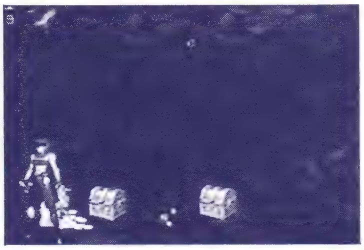
●アイテムを盗める
敵に体当たりをすれば、アイテムを落とさせることができる。ザコキャラはもちろんボスキャラでもOK。ただし、レッドドラゴンやシンは落とすアイテムが設定されていないため無理。リッチも体当たりができないため落とさせることはできない。



前半オイルがほしいときやハイスコアを狙うときはやる。

●カギがいらない
宝箱にカギがかかっていてもカギを使わずに開けることが可能。

●トラップ発見
宝箱を開ける前にトラップがかかっているか知ることができる。ほかに弓が飛んでくる場所もわかるし、頭上からのトゲ付き吊り天井がシーフなら反応しない。



ここのアイテムは吊り天井が落ちてくるので普通はいかない。

●スリングが無限に使える
サブのアイテムとしてスリングを使える。いわゆる投石だ。これについてはあとで解説しよう。

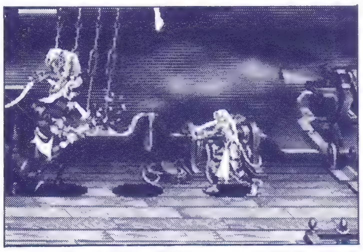
●バックスタップ
相手の背後からできるコマンド投げ(?)。やり方はお互いに背を向けた状態で⇨⇦⇩Aボタン。このときシーフは右側で右向きである。

●バックステップ
全キャラ共通で保有しているBボタン2回で行う動き。シーフはバックステップ（以下バック転）中は無敵状態となっている。シーフのプレイ時間が長くなればなるほど使用頻度は上がっていく。

シーフのクセを知ろう

クセといっても悪いとこばかりではない。良い部分もかなりあるので知っておこう。

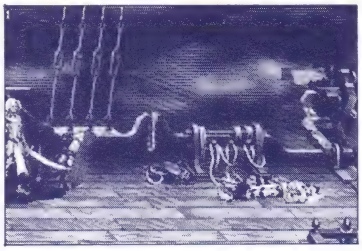
●剣の軌道
これは恵まれている。上方部をカバーしているので、シャドーエルフの斬りかかり攻撃は剣の連打で簡単に防げる。



剣の軌道は上方部を大きくカバー。じつに使いやすい。

●剣の振るスピード
それほど早くないので工夫していこう。たとえば、ザコをまとめて斬りつけていても3連続のコンビネーションを使うよりは、2回斬りからのダッシュ必殺技へつなげたほうが危険は少ない。通常斬りは振りのモーションが大きいからだ。なお、ダッシュ必殺技へは必ず斬りをキャンセルしよう。

●剣のリーチ
これは申し分ない。予想よりはるかに届く。ただ、自らの当たり判定も前へ出るので炎を前にして剣を振ると燃えてしまうときがある。あと、密着しすぎている敵を斬れない。



リーチはあるが、密着されると斬れないときもある。

●攻撃力
わりと強い。ただ、ダッシュ必殺技などを使っていく必要はある。それはこのあとで解説しよう。

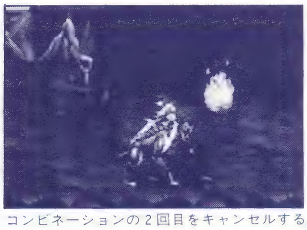


攻撃力はある。ただし、ノーマルソードのレベルアップが遅いので前半は弱い印象がある。

敵を攻撃する連続技は？

おもにダッシュ必殺技を使っていく。通常の斬り攻撃をキャンセルして出すことができるので、うまく組み合わせていこう。オススメは、

●2回斬り→ダッシュ必殺技→～
一番安定している。1回目の斬りを、相手がガードしたかどうかを判断してから次にいけるのがいい。ダッシュ必殺技のあと、普通はレバー前入れの強攻撃か追い打ち。対空必殺技につなげるのであれば、ダッシュ攻撃が2ヒットしたらすぐに入力するといいだろう。



コンビネーションの2回目をキャンセルする。



そして、ダッシュ必殺技。ここまでかなりの威力。



最後は強攻撃がいいだろう。スキはそれほど気にならない。

●1回斬り→ダッシュ必殺技→ダッシュ必殺技→～

2回目のダッシュ必殺技は少し待たなければいけないときがある。だが威力は超強力。最後の締めも強攻撃か対空必殺技がいいだろう。

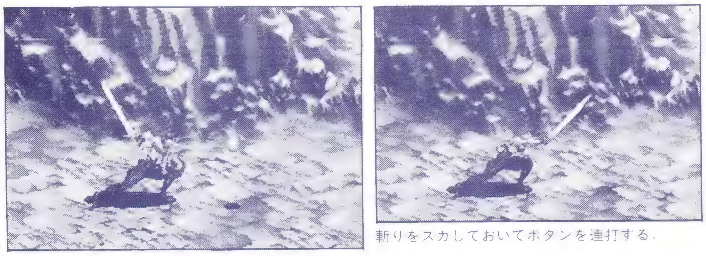
また、通常斬りとダッシュ必殺技の間に強攻撃を入れることもできるがミスりやすいのが難点。自信があるなら使っていこう。

なお、これらの連続技をシーフの攻略ページでは「ワンセット」とよんでいる。

小道具を使おう

シーフは肉弾戦キャラとは言い難い。あまりにも防御力が低いからだ。上手に武器アイテムを使っていこう。

●スリング



斬りをスカしておいてボタンを連打する。

すると振りモーションがキャンセルされスリングが使える。

スリングはボタンを連打することで5連射することができる。ただ、少し硬直は長くなってしまう。

また、うまく5連射できないときは、アイテムのサークルを出したままや剣を空振りして連打してみよう。すると確実に5連射できるぞ。

実戦的な使い方としては、通常斬り→強攻撃→スリング。矢印のところはすべてキャンセルでつなげる。ヒット後は相手がダウンするので危険はない。

●オイルハメ

シーフのみの方法ではないが紹介しておこう。シーフ攻略ページでは、マンスコーピオン、テルアリン、D・ビーストで使用する。なおダークウォーリアーでも可能だが、タックルでオイルを集める必要があるので、使わないパターンで紹介している。

では、やり方に入ろう。まず相手をダウンさせオイルで追い打ちする。さらに、ダウンしている相手にオイルを重ねるが、このオイルは無敵状態で回避されてしまう。そこで、剣を使っての追い打ちで出来上がり。敵は剣で斬られた瞬間に置いてあったオイルに燃えるわけだ。

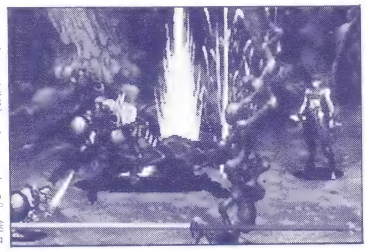


オイルハメの連続写真はテルアリン戦を参照。

●大オイル

これも全キャラ共通だが紹介しておこう。ひとことで言うとダウンしている相手に大オイルを重ねるだけ。ノーマルオイルとは違い、連続してダメージを与えられることを利用している。

ただ、3本の火柱をすべてヒットさせないと効果が薄いので注意しよう。ボスキャラをダウンさせた後に、少し退がるといい。間合いと思いっきりが重要だぞ。



大オイルは連続ヒットさせる。途中で逃げられるのは仕方ない。

あとは旅立ち

最後にゲームの流れにおける特徴を紹介しておこう。

まず、宝箱はすべて取れるのでお金に困ることはないし、宝箱の内容を覚える必要はない。よってこのゲームのポイントとなるL・ボルトリングを確実に得られる。シーフは戦士系の扱いになっているのかL・ボルトリングがまあまあ出やすい。



ハーピーは強敵。シーフにとっては最大の敵となる。

あと、中級者となっても壁となるのが、ハーピーとリッチ・デイモス。やっと抜けたとしてもハーピー後のテルアリン、リッチ・デイモス後のD・ビーストでも終わりやすい。体力が回復しないからだ。



リッチ・デイモスは余裕を持ってクリアしたい。でないと次のD・ビーストがツライ

とくにハーピーはシーフにとって最大の強敵。ラスボスはもちろんダークウォーリアIIよりも強い。おそらくシーフで初クリアしたときのレベルでは、まだまだいつでも死ねると思う。あきらめないでチャレンジしてほしい。

いちおう目安としてD・ビーストを抜ければクリアは目前。後半のほうがだんぜん楽だぞ。

なお、ファイターでクリアができてからシーフでプレイすることをススメルが、余計なお世話だと思うなら今言ったことは無視。とにかくチャレンジ精神でがんばってほしい。

シーフ・ボス別ワンポイントアドバイス

オススメルートのボス	主なポイント
ゴブリン戦車	ラインの軸ずらしをしっかりやろう。Uターンしてくるときはなるべく離れて下へ誘導する。
マンスコーピオン	ファイターパターンのときの追い打ちは必ずザコに背を向けない、ダッシュ必殺技を多用する。
ハーピー	ハンマーの使い方をしっかりする。追い打ち→ハンマーはワンセットと覚えよう。
テルアリン	オイルハメを完璧になるまで練習する。連続攻撃をミスしないように。
ビホルダー	お互いの影は重ならないように注意する。左右に離れすぎても無理に追いかけない。軸ずらし重視。
マンティコア	起き上がりは斬り攻撃を重ねる。ただし、ガードされたときは連続技を入れないで軸から逃げる。
リッチ・デイモス	ファイヤーウォールをくらったらとりあえず離れる。メテオのくる体力を覚えておく。
D・ビースト	起き上がりに斬り攻撃を重ねるときは頭から行う。ダッシュ必殺技を多用する。L・ボルトリングも忘れずに。
キメラ	大オイルはあわてず、あせらず、確実に。
レッドドラゴン	ひっかき攻撃、落石をくらいそうなときはA+Bで緊急回避する。バック転でもいい。
フレイムサラマンダー	氷の剣を重ねて連打するときに近づき過ぎない。体力が多いときは宝箱に色気を出さない。
テルアリン	大オイルがすべて。ヘーストをかけられたら端から端までスライディングで逃げる。
エザーホーデン	2回体力を奪えるタイミングでL・ボルトリングを使う。1度くらいは噛まれてもいいくらいの余裕を持つ。
ダークウォーリアII	大オイルは今まで以上に慎重に投げる。仕留め損なったら追い打ち重視の戦法に切り替える。
ナグパ	C・ライトリングの数次第。自分のレベルと相談して数を決めること。保険でハンマーを持ってきてもいい。
シン	3WAYのF・ボールは2段ジャンプで避ける。やはり緊急回避は迷わず行うこと。

さあ、最後まで通して攻略していくぞ

シーフ

シーフは慎重に行ったほうが楽だ。
すべてのアイテムを有効に利用しよう。

STAGE 1 ブローケンランドの北の山々

まず、1面のネームエントリーまでは何の問題もなく進めるだろう。だが、悩みどころはどんなネームを入れるかだ。もちろん好みのネームを入れるのが普通だが、できればタイプCになるように入力してほしい。

理由は、極端に防御力の低いシーフは攻撃力を削ってでも防御力を重視していきたいからだ。すると、アイテムはフードになるので、さらに防御力がアップする。

STAGE 2 トリンタン村へ

ここもゴブリン戦車まではサクッと行けるだろう。途中注意するところといえば、オウルベアを一匹倒したときに出てくる左からと右からのノール(弓)。オウルベアを一気に倒しておきたいところだ。

●ゴブリン戦車

初めてのまともなボス。しかし、初心者はまずここで終わってしまうほど強い。

超安定で倒すなら軸をずらして攻撃する。やり方はゴブリン戦車の進行方向に関係なく、ラインの上に自分を置く。こうすれば、ゴブリン戦車の攻撃は当たらず、自分の斬り攻撃は当てられる。



開幕から軸ずらしは使っていくこと。右にでるヒーリングポーションは先に取ったほうがいい。

しかし、このまま最後まで倒せるわけではない。5回攻撃するとその場からではヒットしなくなってしまう。

そこで、2つの方法が考案されており、安全策かオイルを使い一気に倒すかの戦法をオススメする。

●安全策

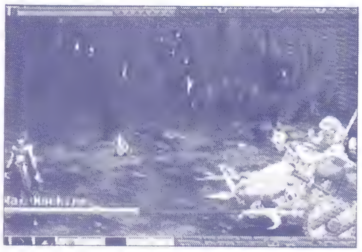
初心者はこの方法でいこう。5回斬るとゴブリン戦車は自動的に抜けて行ってしまうので、自分はゴブリン戦車が出てくる画面の反対側へ移動する。このとき、同時に下へ誘導すれば再び軸をずらして攻撃できる。

このやり方のコツは決して無理をしないこと。ゴブリン戦車の上へ行けそうにないときは、再びUターンを待って攻撃する。

なお、先読みでゴブリン戦車の来そうなところにオイルを置いておくのも有効だ。

●戦車を押すゴブリンを倒す

慣れればこちらのほうが楽で安全に倒せる。5回斬るところまでは同じで、そこから戦車の後ろへ回り込み2匹いるゴブリンを倒す。



Uターンされることになったらスライディングで離れて下に誘導するか……



基本的にシーフを目掛けて来るのでオイルを置いておく。

すると、ゴブリン戦車は完全停止するのでオイルで足止めしつつ斬りまくる。もちろん後ろからだ。しかし、新たに動力となるゴブリンが加勢に来るので、戦車を逃さないように4匹すべて排除する。あとは繰り返し。

パターンが崩れたら軸ずらしからやり直せばいい。遊撃隊としてウロウロしているゴブリンには注意しよう。

STAGE 3 激流・ベスピア川を下れ!

ルートはマップを参照。最後の500シルバーのところを逃さなければOKだろう。シーフの体力はまだまだ少ないので、トログロダイトの一撃はマンスコーピオン戦で大きく響いてしまう。所持金は、川を抜けるときに6500シルバーを超えていれば十分である。そのあと、川を抜けた陸地でアイテムを確認する。

3D02の宝箱はインビジビリティリングが確定なので、ひとつ空けておく。このとき立ち止まると落石、後戻りすると槍が飛んでくるので上下に細かく移動する。

少し進むとG・スコーピオンがウロウロしているが、いやらしいので注意。適当にあしらっておけば奴らは逃げていくぞ。3D01の宝箱はポーションが確定なので自分の体力と相談して、今取るか後にするかを決めよう。

インビジビリティを獲得したあとは、まっすぐ下へ退がり一気に右へ。すると細かい岩とG・スコーピオンが降ってくる。左を向いてバック転をすれば避けられるだろう。3D04の宝箱にワナが掛かっていないときは一度持ち上げてから開ける。このとき、右へ行きすぎるとマンスコーピオンが出てきてしまうので、注意しながらG・スコーピオンを片づけよう。

●マンスコーピオン

ここではインビジビリティリングを使うパターンを紹介しよう。

まず、マンスコーピオンが出てくるまで右に歩く。そしたら出た瞬間に今度は左を向き、ジャンプして出てきたマンスコーピオンが着地するときにインビジビリティを使用する。最初から使っていると左の狭い場所へ追い込めないのでこのタイミングで使用すること。



このタイミングで左を向いてインビジビリティリングを使う。

さて、左へマンスコーピオンを追い込んだとき、奴は上か下かにハマるの2パターンになる。そのときの自分の位置は、マンスコーピオンが上なら壁とシーフの間を1キャラ分空ける。下ならシーフも一番下（川岸）でいいのだが、微妙に川へせり出している地形へ位置しよう。

このようにすれば、背後から迫るトログロダイトの攻撃をすべてかわせるはず。上ならば1キャラ分空けているところにトログロダイトがハマり、下ならシーフのラインへは攻撃が当たらない。

それでも不安ならザコの影だけはしっかり見て、軸が合



すると、左へ追い込むことができるので軸を思いっきりずらして斬りつける。

ってしまったときの攻撃は上下にラインを動かそう。

あとは攻撃ボタンを連打するだけ。マンスコーピオンには追い打ちはかけられないくらい軸をずらしたほうが安全だ。



アイテムを拾う動作などが入るとパターンが崩れる。

ただし、100%このパターンが決まるわけではないので、崩れてしまったらファイターパターンを使ってマンスコーピオンを倒そう。詳しくはファイターのページを参照してほしいが軽く書いておく。

とにかく、何がなんでもダッシュ必殺技でマンスコーピオンを倒す。そして倒れているところに追い打ち（上からが理想だが余裕のないときは気にしない）。このときザコには決して背を向けず、ザコが正面から跳びかかってきたら迷わずダッシュ必殺技。マンスコーピオンがジャンプして爆発する攻撃をしてきたらバック転からのダッシュ必殺技。これだけ覚えておこう。

また、オイルハメも有効だが、ゴブリン戦車でオイルを使わないのが条件となる。

STAGE 4 アエンゲモアの森・上空

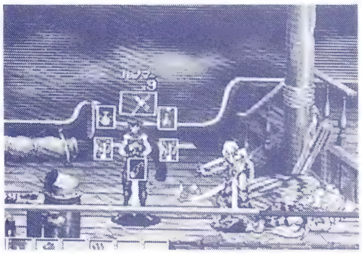
マンスコーピオンを倒したあとのショップではダガー、

ハンマー、オイルを最大まで購入する。もちろん体力も満タンにしておこう。

ハーピーまでのシャドーエルフは左上で連打していればOK。このときサークルはダガーにあわせておこう。さて、残り1匹になったらシャドーエルフ（ワイバーン）がF・ボールを撃ってくるので右にスライディングで端まで移動する。スライディングならシャドーエルフに邪魔されないし、アイテムもとれる。

そのあと、4A02の宝箱を空けたら再び左端へ。今度はシャドーエルフを残り2匹、つまり1匹倒したらシャドーエルフ（ワイバーン）がくる


開幕はダガーからのワンセットでハーピーの体力を奪う。


画面端での追い打ちは危険なので、ハンマーにカーソルを合わせることに専念する。

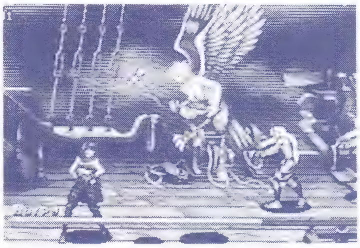
ので右へ移動。さっさと始末してハーピーに備えよう。このように左右へ移動すれば、うっとうしいF・ボールをジャンプする必要はない。

●ハーピー

開幕右端に寄りすぎるとハーピーに潰されるので注意。ハーピーがやって来たら、やられ判定が出るタイミングをみはからってダガーをたたき込む。心配なら1発目はスカるくらい早くても構わない。

さて、9発投げ終わったら3回斬りからのダッシュ必殺技を入れるわけだが、投げ切る前にシャドーエルフが頭上から斬りかかってくるときがあるので、このときはダガーを投げ切るよりも連続技に移行することを優先しよう。そして、追い打ちは捨ててサークルをハンマーにあわせておく。

ハーピー戦の行方は、この


横軸をしっかりあわせてハンマーをヒットさせる。ハーピーが見えてからでは遅いので早めに。

ハンマーの使い方次第と言ってもいいだろう。使うタイミングは、横軸が合っていればいつでもOK。ただし、一度ヒットさせてハーピーが完全にダウン状態のときは1回追い打ちしたら使うといいだろう。ハーピーは起き上がって飛び立とうとしやすいからだ。ここでハンマーがヒットすれ

ば、攻撃プラス移動の意味でダッシュ必殺技。そして追い打ち→ハンマーだ。

なお、空中に飛来している


すかさず追い打ちを入れる。頭からが理想。


そしてハンマーで飛び立つのを防ぐ。

ときに投げるハンマーの本数は2、3本が良い。後ろからシャドーエルフに襲われない限り大丈夫だ。ハンマーがヒットしたらダッシュ必殺技を連打する。これは、頭上からのシャドーエルフを未然に防げるし、ハーピーを再び飛び上がらせない効果もある。そして、そのままハーピーが倒れているのなら頭のほうへ回り込み追い打ちからのハンマーを繰り返す。

できれば、この頭から追い打ちというのは守ってほしい。理由は、足から追い打ちを行うより遠い距離で届くからだ。

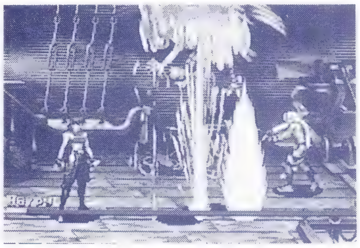
これにより、ダウンしているハーピーに飛び立たれてもダメージを受けにくい。というか、ハーピーの背中をとっているので、追い打ちのつもりの攻撃がそのまま通常斬りとなってヒットする。

もしここで、ハンマーを使い切ってしまったのなら、追い打ちキャンセルでダッシュ必殺技を出そう。とにかくハーピーを飛び上がらせてはダメだ。

なお、このあたりはハーピーを援護しているシャドーエルフが全滅するタイミングでもある。再びうっとうしいシャドーエルフ（ワイバーン）がやって来るので、2段ジャンプでかわすこと。このときハーピーとの横軸はずらしたほうが安全だ。

さて、ハンマーがない状態でハーピーに飛び立たれたときの対処法を書いておこう。理想は対空必殺技の大オイルを当ててダウンさせることだが、ハーピーの画面外からの突進はよほど早いタイミングで出しておかないと間に合わないので、この場合は超早めに出しておいて上下に移動しかわしておく。ヒットした場合は追い打ちにいこう。

また、ハーピーが羽根を羽


ハンマーがなくなったら対空必殺技の大オイル部分を使おう。

ばたかせて左右に強風を送る行動は大オイル部分を当てるチャンスだ。横軸をあわせて羽ばたきをやめるタイミングに対空必殺技を早めに出そう。

その他に、シーフが右端で剣を連打していると、ハーピーが右上空にハマる形になるときがある。このときは右に2段ジャンプして、下突きでハーピーを攻撃しよう。しかし、その場で追い打ちを欲張ると飛び立たれてダメージを受けるので注意すること。

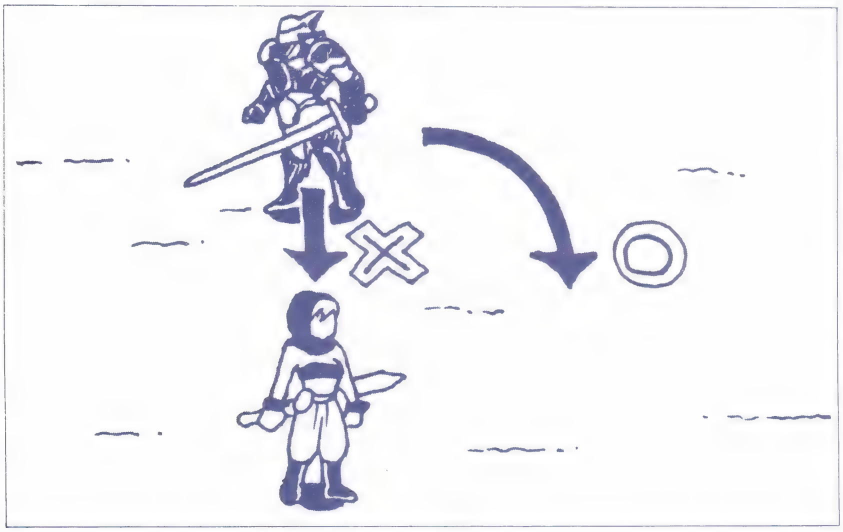
基本的にハーピーとの肉弾戦は無理すぎるので、大ピンチに陥ってしまったらイフリートボトルを使ってもOK。ただし、次のテルアリン戦ではオイルハメが必須となる。

●テルアリン

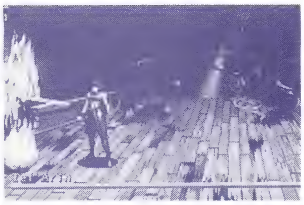
ここは強敵ながら完全パターン化が可能なので覚えてしまおう。

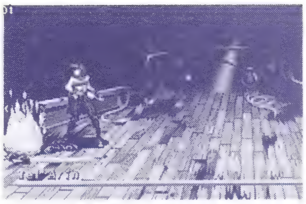
まず、軸ずらしの攻撃方法を図を参照にしてマスターしてほしい。向かい合ったまま弧を描く動きを狙っていく。たとえ軸ずらしを試みても、近い距離ではテルアリンのダッシュ必殺技のような攻撃をくらうので避けること。これはリッチ・デイモスにも言えることなので覚えておこう。

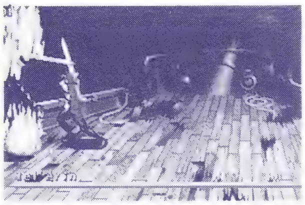
では本題に入ろう。まずアニメイトデッドで召喚された4体のスケルトンを倒す。するとテルアリンがテレポートしてくるので、連続技を入れる。背後からが理想だ。テル

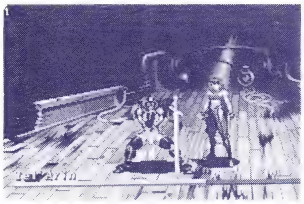


アリンには、2回斬りからのダッシュ必殺技を入れる。そして追い打ちをワンセットとしよう。
　このあとは起き上がるのを待って軸ずらしからワンセッ


ダウンさせたらオイルで追い打ちをする。


次のオイルはダウンしているテルアリンに置いておく。これはヒットしないのだが…、


剣で追い打ちをすればヒットする。


最後にアニメイトデッドがくるのでダウンさせて終了。

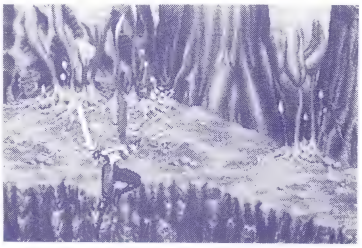
トを2回入れる。テルアリンの起き上がりに通常斬りを重ねるのは危険なのでやめよう。
　するとテルアリンは再びアニメイトデッド。ここは周りのスケルトンにビビらず、テルアリンにワンセットをたたき込もう。ただし、ここだけ追い打ちは入れない。少しでも長くテルアリンにダウンしていてほしいからだ。
　そして、スケルトンを集中攻撃する。体力の関係上テルアリンには攻撃を当てないようにしながら行うこと。そして、スケルトンを完全に倒したらテルアリンをダウンさせオイルハメに持ち込む。
　オイルハメ開始の体力は、「1ゲージプラスちょっと」から始めるといいだろう。パターンが崩れてしまったときの参考にしてほしい。
　また、イフリートボトルパターンは軽くふれる程度におさえるが、1ゲージ弱の体力からアニメイトデッドにワンセット（ここでのミスは致命的）。テルアリンはヘーストをかけてくるので落ち着いてイフリートボトルで終了だ。
　ここのハーピー→テルアリンのボスコンビは、慣れないと信じられないほど強く感じてしまう。あきらめずに根気強くプレイしてほしい。

シーフ・テルアリン戦オススメパターン

出現時にワンセット
↓
軸ずらしからワンセット
↓
軸ずらしからワンセット
↓
アニメイトデッドにワンセット
↓
（スケルトンを最優先で倒す）
↓
軸ずらしからワンセット
↓　　　　↓
オイルハメ　　軸ずらしからワンセット
↓
アニメイトデッドにワンセット
↓
イフリートボトル

STAGE 5-A 腐海と呼ばれる森

　5面は予定通り腐海に進むとしよう。イフリートボトルとジンサモニングリングを手に入れるぞ。
　ステージが始まったら、いきなり下に落ちる。レバーは


腐海の最初は下のルートを進む。レバーを下に入れればＯＫ。

下に入れっぱなしでボタンを押す必要はない。隠し部屋だ。
　5B02の宝箱に雷の剣が入っているが見落としがちなので注意。ゴブリンはかなりの数なので、対空必殺技の大オイル部分を上手に使い密着戦は絶対に避けること。
　そのあとのG・ビートルは


うっとうしいゴブリンは対空必殺技の大オイルで対抗。

しゃがんでやり過ごそう。そして再びゴブリンが襲ってくるが、倒しきらないうちに、またG・ビートルがやってくるので注意。ここは出口に直行してもいいが、倒すならしゃがみ斬りで対応すること。すると、それに反応してG・ビートルが襲いかかってくるので、しゃがみ斬りを2、3


この混合攻撃はしゃがみながら応戦。G・ビートルの突進に気をつけよう。上下に移動だ。

回行ったら上下に移動しよう。
　さて、画面が切り替わったらここでもG・ビートルが飛来しているので、完全にやり過ごすまでしゃがむ。その後右に妖精の道案内がGOのサインを出してくるがとりあえず無視。左へ移動する。
　さてここで、5A01にS・ヒーリングポーションがある


右に移動するとビホルダーが現れてしまう。まだ戦わない。

が、これを取りに行くとグールが大量発生するので行かないこと。体力が少なくて自信がなければ右上の置いてあるほうを取りに行こう。そして、5－Eの隠し部屋へ入る。
　ここではオウルベアのイタイ一撃とノール（弓）に注意。弓は一番上のラインでやり過ごそう。コボルトは焦らずに対空必殺技の大オイルで引き離しておく。5E04のイフリートボトルを忘れずに。
　すぐ左にある5－Dの隠し部屋はグールがいやらしいのでパスしてもOK。ただし、5D01にフードがあるのでないときは取りにいきたい。炎の剣を使うといいだろう。
　扉（?）を押して入れる5－Cの隠し部屋も特筆すべきものは何もないが、経験値と所持金を稼ぐ意味で入ってもいい。
　最後の隠し部屋となった5

ーFにはスピードブーツがあるのでなければ取っておきたい。ここで、3匹いるG・ビートルを1匹でも倒すとスケルトンが現れるのでしゃがみながら宝箱を開けるといいだろう。

さあ、隠し部屋はすべてチェックしたので、あとはビホ



ここのG・ビートルを倒さずに宝箱を開ける。しかしワナが…。

ルダーと戦うだけ。その前に5A01でスーパーヒーリングポーションを5A02でジンサモニングリングを取ろう。ちなみにアイテムは、腐海でイフリートボトル、ジンサモニングリング、雷の剣、炎の剣、ワンダーエッグを取るのでアイテム覧はいっぱいとなる。

●ビホルダー

以前に本誌で紹介したパターンがあったが、微妙な調整を加えればビホルダーの出現位置でも可能なので、こちらのパターンを紹介していこう。

場所はビホルダーより上のラインに自分を合わせる。このときお互いの影は、やや余裕を持って重ならない程度がいいだろう。ちなみにビホルダーの位置は一番下のラインにいる。

あとはしゃがみながら剣を振るだけでOK。連打してしまうとビホルダーは時おりピ



最初から軸ずらしで勝負を挑もう。炎の剣が理想的。

ンク色のリングレーザーを撃ってくるので、1発ずつ落ち着いて攻撃しよう。

なお、ビホルダー戦は炎の剣がオススメ。別にノーマル



噛みつきも当たらないので楽勝。ただし、連打は禁物。

ソードでも問題はないが、攻撃力や判定面でやや劣る。

慣れないうちは、とにかくお互いの影を十分に注意しながらしゃがみ斬りで攻撃する。ビホルダーは左右の動きは早いが上下の動きは遅い。

ビホルダーが上へ移動してきたら自分も微調整して影が重ならないようにしよう。あまりにもラインが近すぎるとビホルダーに噛まれてしまう。こちらのしゃがみ斬りは余裕を持って当たるはずだ。

なお、左右へ大きく離れた



ビホルダーが上のラインへ移動してきたら自分も上へずらす。

ら自分もビホルダーへ近づいていけばヤツはジャンプして戻ってくるはずだ。

また、この次のショップで炎の剣は売りたいので、ビホルダーを倒す瞬間にノーマルソードに変えておこう。しゃがんだまま交換しても一瞬立つが、再び座ってくれるのであわてないこと。



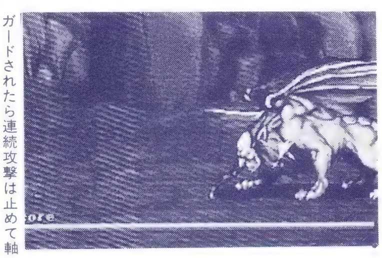
フィニッシュはノーマルソードで。炎の剣は次のショップで売ろう。

STAGE 6 攻防！大樹の大要塞

●マンティコア

シーフはシールドは持っていないが正面から勝負したほうが結局は安全に倒せる。連続技は3回斬りキャンセルか

らのダッシュ必殺技→追い打ちがオススメ。ガードされたら上か下にラインをずらせば、マンティコアの突進はくらわない。



ガードされたら連続攻撃は止めて軸をずらすこと。

また、パターンが崩れてしまってマンティコアが飛び立ったら、トゲか突進か真上からつぶしにくる。これらはすべてバック転でかわせるので冷静に対処しよう。なるべく引きつけるのがコツだ。

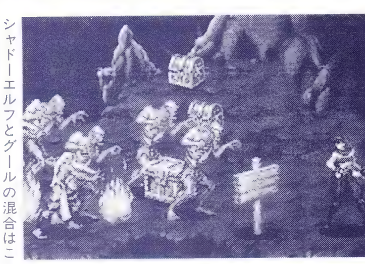
●リッチ・デイモスまでの道のり

いきなりスーパーヒーリングポーションが出るが、ここでのスケルトンはなるべく相手にしないほうがいいだろう。

次のヘルハウンドは最初に紹介したスリング活用法でダメージを与える。そして、1匹ずつ左の広いところで倒すようにしよう。そして、6C01の宝箱からL・ボルトリングが固定で出始める。しっかりと集めていこう。

次に進むとシャドーエルフとガーゴイルが出てくるが、ここは一気に抜けてしまうのが得策。さっさと行ってしまおう。

さらに次の通路も一気に走り抜けて右下へ位置する。このとき勢い余って出てしまわないように。ここでは基本的



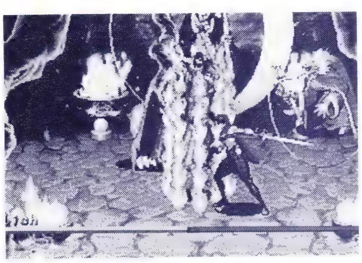
シャドーエルフとグールの混合はここで対処。右の出口へは行かないように。

に左を向いて連打。シャドーエルフを倒したら慎重にグールを斬っていこう。まあ、再びスーパーヒーリングポーションが出るので万全の体制でリッチ・デイモスに臨める。

●リッチ・デイモス

中級者が必ずぶち当たる壁といえるのがここだ。リッチ・デイモスはダウンしないので息つく暇もなく、さわるとマヒしてしまうのでダッシュ必殺技も使えない。また、シーフのコンビネーションは3回までで連続攻撃は終わってしまうので大ダメージを与えにくい。

以上のことからテルアリンとまったく同じ、ラインずら



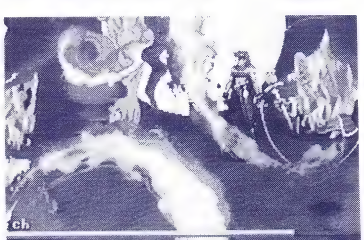
この位置関係は危険。次に来るのは「だぁーっ」だ。

し法で地道に斬るのが基本戦法となる。なお、密着したままラインをずらしてもファイヤーウォールをくらうので特に注意したい。これはテルアリンのダッシュ必殺技のような攻撃がくるのと同じタイミングでもある。

さて、リッチ・デイモスを流れに沿って攻略してみよう。まず開幕は6F01の宝箱からパワーアップポーションを取る。そして、リッチ・デイモスに剣連打で攻撃を当てにいく。このとき背後からのほうがいいだろう。

ただし、ヒットしても3段までで攻撃を止め、軸ずらしからの攻撃に移行する。とにかくアセって攻撃を仕掛けてはダメ。地道にやるのが重要なコツだ。

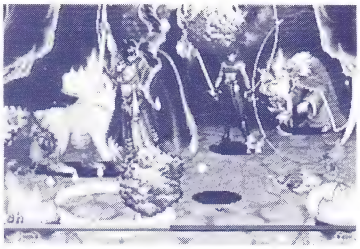
そして、およそ体力をゲージ1本弱まで減らしたら、リッチ・デイモスはアニメイトデッドを使ってくる。ダウンさせられても仕方ない。



アニメイトデッドにはワンダーエッグ→イフリートボトル→ジンサモニングリングで対抗。

このときワンダーエッグを使い、腐海で得たジンサモニングリングとイフリートボトルを立て続けに使う。自信があれば片方だけでも良い。リッチ・デイモスの体力ゲージ約半分でかけてくる魔法、メ

テオを早く使わせよう。これの安全な場所は一番上か一番下のラインになる。なお、敵が魔法を使っている最中なので、自分もCSWリングなどでの回復はこのときできない。



この体力でリッチ・デイモスはメテオを使ってくる。上か下のラインでやり過ごそう。

メテオをよけたら、リッチ・デイモスを端に追い込んで、自分は写真のところに位置し連打で立ち向かう。この状態までくれば、ここで通常はうまくハマってくれる。



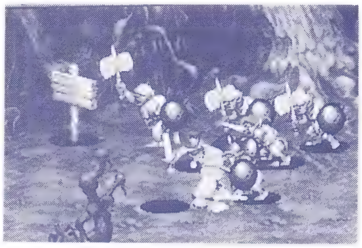
リッチ・デイモスの動きが早くなればここでハマる。

なおこの位置は、リッチ・デイモスにヘーストがかかるメテオ使用以降でないと使えないので注意。やはり基本は軸ずらしの攻撃であることに変わりはない。リッチ・デイモスに弧を描かせるような動きをさせれば完璧だ。

STAGE7 魔獣が住む森

リッチ・デイモスを倒した直後にショップはないので、スタートから体力が苦しいときがある。

まず、7A01の宝箱で体力を最優先に回復させておきたい。しかし、ここには高い確率でワナが仕掛けられているので注意しよう。まあ、ゴブリンが多数いることだし、このワナを利用して追い払ってもいいだろう。なお、宝箱のすぐ下には最初からお金が置いてあるので急いで取るように。グズグズしていると消えてしまうぞ。



ゴブリンが多数いるがお金と回復はさっさと取りに行く。

だが、まだまだゴブリンはやってくるし、ノール（斧）も現れる。一気にダッシュ必殺技で片づけたいが、あせらずに対空必殺技の大オイルをうまく使っていこう。

ある程度ザコを倒すと、左からゴブリンの投石部隊が来る。このときはザコにかまわず避けに専念すること。バック転か2段ジャンプでかわそう。間髪入れずに右から投石部隊、左右からオイル部隊が現れてD・ビーストの出現となる。



D・ビーストの開幕はこの位置で待つ。上か下かはわからない。

●D・ビースト

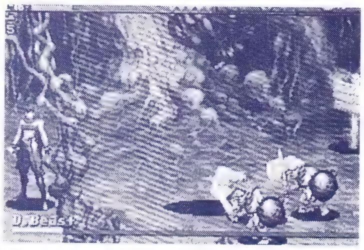
開幕は右端で待とう。D・ビーストは上下に分身するが、実体はどちらになるかわからない。影があるほうが本物なので素早く見切りをつける。



ダッシュ必殺技を多用する。空振りしてもいいくらい軸をずらしていこう。

基本的な戦い方としてはダッシュ必殺技を多用していくのだが、スキあらばオイルハメを積極的に狙っていく。しかし、ゴブリンが常時ジャマしてくるので注意。

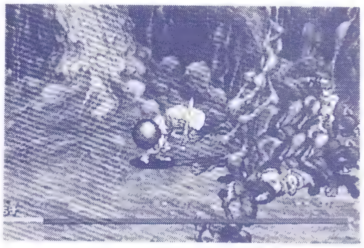
乱戦になったらD・ビーストとの間合いを画面の端から端まで広げよう。すると、大きくジャンプして近づいて来るときがある。このときD・ビーストは着地したら必ず背中を向けるので連続技をたたき込む。



大ジャンプを誘えればベスト。着地に背中を向けてくれる。

しかし、毎回このジャンプをしてくるとは限らない。細かいジャンプを繰り返して間合いを詰めてくるときもある。この場合は、空振りしてもいいくらい軸をずらしてダッシュ必殺技がオススメ。

とくに正面から素直に斬りかからないこと。D・ビーストと至近距離で横軸を合わせると噛みつかれるぞ。これは相手の起き上がりにも言えることなので覚えておこう。



起き上がりは頭のほうから斬ろう。自動的に背中を取れる。

なお、苦戦を強いられてしまったらここまで手に入れたL・ボルトリングを迷わず使ってもかまわない。最低でも4つはあるはずなので、かなりの体力を奪える。

また、D・ビーストが皮を出さないようであれば、倒す直前にダッシュからの体当たりでD・ビーストの皮を落とさせる。あるとないとでは今後大違いなので多少は粘ってみよう。

STAGE 8B ノームの村を助けろ！

この面の始まる前のショップから大オイルが買えるようになる。もちろんキメラに使用するので最大まで購入していこう。あ、そうそうD・ビーストの皮を持っているのなら店員に話しかけるのを忘れずに。D・クロークと交換してもらおう。

ラウンドが始まるとゴブリンに続き、スケルトンの群れが現れる。いつものように対空必殺技を使って乱打戦を避ける。ある一定の位置より前へ進むとノール（斧）が4匹降りてくるので、万全の体制を敷いてから臨むこと。その後8F04のスーパーヒーリングポーションを取ったら吊り橋へ向かう。

ここはノール（弓）が来るが、D・クロークがあるので弓には当たらない。



ここのトログロダイトは踏ん張りどころ。左で戦おう。

先に進むと8G01の宝箱が気になるが、壊れる可能性のあるレジストファイヤーリングなので後回しにする。

ただし、8G02の宝箱を越えてしまうと戻れなくなるので、トログロダイトが出現したら左端へ誘導して倒そう。続くスケルトンも同じ場所で倒すこと。これではじめてレジストファイヤーリングを取る。

次のグールは戦ってもいいが、外周を大きく回るように動けば回避できる。横移動はダッシュ、縦移動は歩くとかわしやすい。



右端なら左を向けばグールを画面外へ押し込める。

また、画面端の一番上か下のラインで内側を向いていればグールを画面外にハメることもできる。背後に回り込もうとするグールの性質を逆手に取ろう。

●キメラ

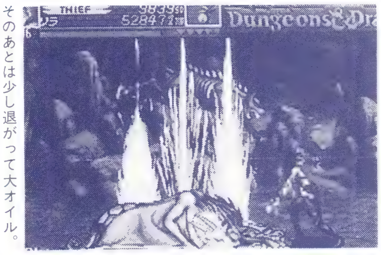
8G03を開けつつ写真の位置でキメラを待つ。ここはキメラの背後が容易にとれる絶好の場所である。現れたら、2回斬りからのダッシュ必殺技でダウンさせる。このときカーソルはもちろん事前に大オイルへと合わせておく。

あとは大オイルをたたき込むだけなのだが注意点がある。まず、3本の火柱がすべてヒ



キメラの開幕はこの位置で2回斬りダッシュ必殺技で倒す。

ットするようにする。これは最初に述べたとおり。次に上のラインへ移動しすぎるとヘルハウンドにひかれる。



そのあとは少し退がって大オイル。3本の火柱が当たるように。

さて、大オイルが失敗したときは正攻法でいくしかない。慎重に軸をずらしながら連続技を入れよう。キメラの起き上がりは突進技が来るが、斬り攻撃を重ねていったほうが良い結果が出るだろう。もちろんヤバイときはL・ボルトリングも使っていく。

●小さくなってショッピング

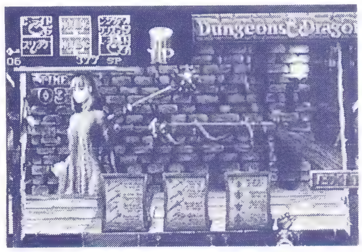
キメラを倒したあとは小さくなる薬を買ってショップへいこう。ただし、この薬は実際は無料。プレイヤーの善意を試しているだけだ。

ここでの所持金は悪くても1万弱。アインスンを通っていれば1万2、3千はある。

さて、優先的に手に入れるものはL・ボルトリング、C・ライトリングの2つそして余ったお金でCSWリングだ。

まず、L・ボルトリングは四天王の2人目、エザーホーデンで使用する。イヤリングを持っていれば6発で、さらにロッド・オブ・Lを持っていれば4発で倒せるが、保険で7個も持っていけば十分だろう。

なお、宝箱から得られるL・ボルトリングは確定がここまでで4個。この先は0個である。ヘルハウンドなどが



L・ボルトリングが7個。C・ライトリングが6個あれば万全。

出してくれていればその分CSWリングへお金をまわせる。

C・ライトリングは最後の四天王、ナグパ戦で使用する。このリングは後にも先にも確定は0。すべてここで買うこと。一応、連続技2回で倒せるが（ノーマルソードLv4）多めに6個はほしい。慣れれば4個くらいにできるが…。

次にいままでと同じショップがあるが、スーパーヒーリングポーションは250なので必要ならこの金額を残してCSWリングを買い込む。6個も買えれば上出来だ。

精霊・ラファエルの洞窟の異変

まず、8-01の隠し部屋は呪いの剣1がある。あの伝説の剣へと生まれ変わる剣だ。ただし、シーフでは何回もクリアしてからでないとオススメできない。どうしてもほしいというのならCSWリングを9個買って臨むこと。詳しいことはファイターの攻略ページを参照してくれ。



ここがレッドドラゴンのいる場所。ぜひ挑戦してほしい。

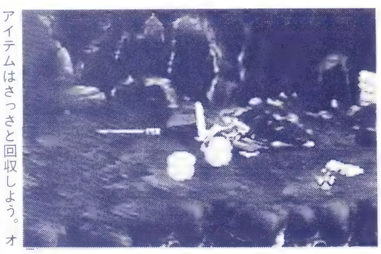
次の8-J隠し部屋はレッドドラゴンの住む場所。ここは後述するので、とりあえずパス。

8-Lの隠し部屋では雷の剣が手に入る。ただし、すぐに氷の剣が手に入るので無理に行く必要はない。なお、レッドドラゴンに戦いを挑んだ場合はここへは来れない。

隠された財宝

レッドドラゴンと戦うメリット自体はあまりないが、ぜひとも攻略してほしい相手だ。

まず、戦わないにしてもこの部屋へは入ろう。無条件でとれるアイテムはある。



アイテムはさっさと回収しよう。オーブとシルバーダガー以外はすべていただく。

8J02の宝箱を開けるとレッドドラゴンは退去勧告をしてくる。戦う意志があるなら順番にノー→ノー→イエスと選ぶこと。

すると画面がスクロールしてレッドドラゴンがブレスを吐いてくる。落ちているアイテムも気になるがとりあえず右端まで移動しよう。ブレスをやめてくれるぞ。ちなみに、歩いたままでOKだ。あわてる必要はまったくない。



バスタードソードはノーマルソードLv4より強力。

ここで拾うアイテムはバスタードソードとイフリートボトル。これでアイテムは満タンとなる。バスタードソードはこの時点では最強なので活用していこう。

●レッドドラゴン

キメラで大ミスしてなければレジストファイヤーリングが残っているのでかなり楽。手から放たれる火柱は避ける必要がない。

なお、レッドドラゴンとは一番手前のラインで戦うようにしよう。そのほうがかみつきをしゃがんで避けられる。

では、基本的な方針とそれぞれの攻撃に対する対処法を紹介していこう。



落石はここで回避してもいいし、左右へダッシュしてもいい。

まず落石から。レッドドラゴンが大きくジャンプしたあとに来る攻撃。すぐに判断して、広いほうへダッシュまたはスライディングで避けよう。ヤバそうなときは迷わずA+Bを使っていく。



噛みつきはしゃがんでかわそう。スライディングは危険だ。

また、一番奥のラインは落石が落ちてこない。ここへ逃げ込んでもいいだろう。ただし、レッドドラゴンと戦うラインがずれるときがある。

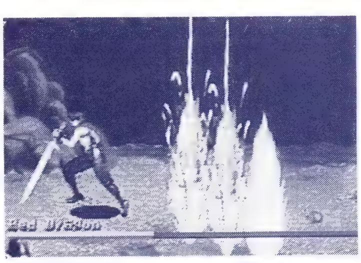
お次はかみつき。かむ前に必ず口を開けてレッドドラゴンの首が上がるので見ておこう。一番手前のラインでしゃがんでやり過ごすのが基本。ただ、シーフはかみつきをか



火柱が来たら少し上のラインへずれてダッシュ。



一番上のラインを経由してかわそう。



ひっかき攻撃がくるときがあるので、すぐ下のラインへ。

わしたあとに、まず斬れないので連続されるとツライ。

火柱は避けるのが一番難しい攻撃。左右どちらから来るにしてもスペースの広いほうへ逃げなければならない。理由は落石攻撃を混ぜられると逃げ場を失うからだ。いずれにせよ、左右同時から放たれたら火柱をかいくぐらなければならない。

さてダッシュするラインは、一番上のラインまで一度上がり、火柱を回るように再び下へ戻ってくる。もちろんダッシュはこの間1回だけ。ダッシュしながら上から下だ。ただし、一番下のラインからダッシュするとレッドドラゴンの顔に当たるので、少しだけラインを上にずらしてからダッシュしよう。

ひっかき攻撃は、レッドドラゴンの顔を攻撃しているあたりに位置していればくらわない。だから、通常はこの攻撃が来たときに顔のほうへ一歩寄れば十分に避けられる。ただし、火柱のあとに来たりすると顔のほうへ寄ってももう遅い。よって火柱を避けるラインは再び下へ戻るようなラインを取る。

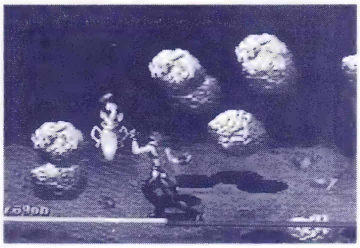
また、ひっかきのあとのひっかきも基本的には避けられない攻撃になる。これは迷わずA+B、もしくはバック転でかわすこと。

最後にレッドドラゴンのブレスについて。3種類あって奥から全体を覆うブレス、横からのブレス、正面からのブレスとなる。来るタイミングは落石と同じように大きくジャンプしたとき。落石が来なかったらいずれかのブレスだ。

奥からのブレスは左右の岩影へ隠れる。なるべくなら一番上のラインへ行こう。

左右からのブレスは吸い込まれる方向へ素直に従う。そのまま端まで行けば大丈夫だ。根元であればどのラインでもいい。

正面からのブレスは、吸い込まれる力に逆らって回避する。左右どちらでも良い。なお、火柱でダウンさせられたあとにこのブレスを重ねられても、起き上がり後の無敵時間を利用して横ダッシュをすれば避けられる。



危険回避にイフリートボトルを使っても構わない。

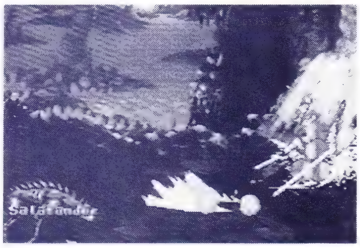
最後に、イフリートボトルは危険を回避するために使って構わない。バスタードソードはすぐにいらなくなるので、持ち替えてからノーマルソードで倒すと次のショップで売ることができる。

STAGE 9-A 灼熱―溶岩界

次のステージは溶岩海の石橋を渡ろう。道中がこちらのほうが簡単だし、氷の剣が手に入る。

まず、上のヘルハウンドを倒してしまおう。下のG・スコーピオンはレジストファイヤーリングがなくても、バック転や2段ジャンプを使えばOKだ。9A01で氷の剣が手に入る。これがないとこの面のボスはツライので必ず手に入れる。

そのあとゴブリンとヘルハウンドの群れを倒し、9A03でレジストファイヤーリングを取ったらボスと勝負。



開幕は右下へ移動してダッシュ必殺技でダウンさせる。

●フレイムサラマンダー

このボスは開幕勝負。自分は右下に少しラインをずらしてダッシュ必殺技で一気に転ばす。そのまま前に進むとヘルハウンドにひかれる可能性があるぞ。あとは、そのまま起き上がりに剣を重ねるだけでハマってくれる。間合いはやや離れ気味で良く、追い打ちがかかるのではまだ近い。



あとは剣の連打で倒せる。追い打ちがかからないくらい離れたほうが安全だろう。

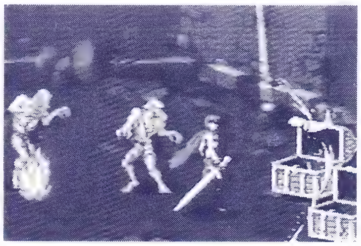
9B02にスーパーヒーリングポーションがあるが、取りたいのならフレイムサラマンダーがダウンしているスキに開けに行こう。取るのは倒してからだ。

STAGE 10-1 浮遊城―侵入―

ここではテルアリンとケリを着ける場所が用意されている。前のショップで大オイルを最大まで買っておこう。

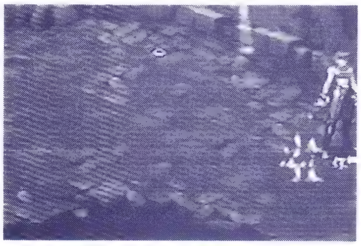
さて、隠し部屋に入る順番は10―C→10―D→10―B→10―Gの順がオススメ。

10―CはさっさとXC02のCSWリングを取ろう。上のXC01にはヒーリングポーションもあるぞ。重要な部屋だ。



ここの隠し部屋は重要。ザコは強いがCSWリングとヒーリングポーションが出る。

じつはここまでイヤリングを持っていれば、そのまま進んで出てしまっても構わない。だが、ない場合は10―Gで必ずイヤリングを取ろう。手に入れられるのはこれが最後だ。



ここまででイヤリングを取らないとエザーホーデン戦がツライ。

XD01にはスーパーヒーリングポーションが確定で、もしかしたらCSWリングが出る。ザコもG・スコーピオンだけなのでなるべく入ろう。

STAGE 10-2 浮遊城―決戦―

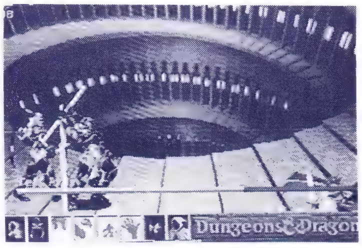
●テルアリン

ここはノーマルソードで戦い、カーソルは大オイルに合わせておく。基本的な戦い方は変わらず、軸をずらして2回斬りからのダッシュ必殺技を入れよう。このとき画面端へ追い込みすぎないほうがいい。なるべく中央へダウンさせてから大オイルを使う。

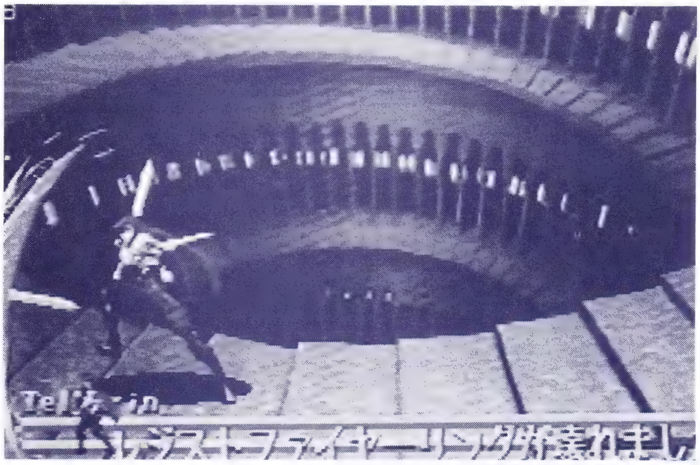
うまく決まればこれで終わりだが、手間取ってヘーストをかけられたら逃げの一手。

スライディングで右へ移動し、テルアリンが落ち着くのを待つ。このとき一番右端まで行ってしまおう。このフィールドにも画面端は存在する。そして。再びヘーストをかけられた今度は左端までスライディングだ。

さて、テルアリンを倒し中へ侵入すると石像が見えるだ



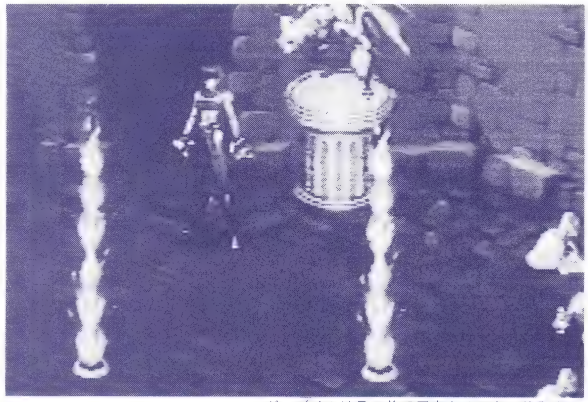
ヘーストは画面端まで逃げる。スライディングを使おう。



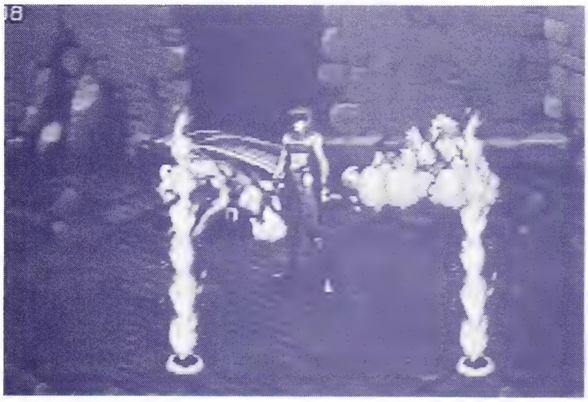
画面端へダウンさせた場合は大オイルは我慢。なるべく中央へダウンさせること。

ろうが、これはガーゴイル。しかし、今度は魔法剣である氷の剣を持っている。こいつは目の前まで行くと反応するので、ヘルハウンドとコボルトを倒してからにしよう。

最初にとまどうのはガーゴイルの誘導の仕方。こいつはプレイヤーを狙ってくるので注意が必要だ。やり方は、まず目の前で反応させる。近ければ近いほどいい。そして、動き出したら2キャラ分ほど横にずれて、そのあとの突進は下へずれる。慣れれば簡単だ。ガーゴイルが動き出した瞬間にジャンプしての下突きでもいい。良いアイテムが出やすいので必ず倒そう。



ガーゴイルは目の前で反応させて左へ移動する。



そして、動きだしそうなタイミングで下へ。

10－Jの隠し部屋ではヒーリングポーションがある。一番下のラインを歩けば吊り天井は当たらない。次の10－Kの隠し部屋は雷の剣なので入る必要はない。この部屋でサークルをL・ボルトリングに合わせエザーホーデンに立ち向かおう。剣は氷のままでいいだろう。

STAGE 10-3 浮遊城ー闘技場Ⅰー

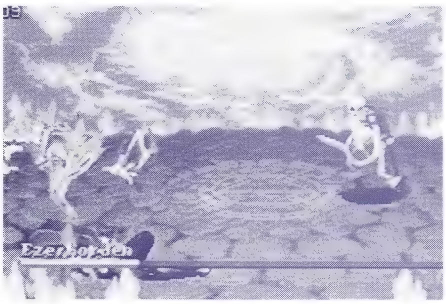
●エザーホーデン

L・ボルトリングだけで倒すことができる。まともに戦うとマジで強いので素直にL・ボルトリングを使おう。

当て方は横軸を合わせるだけでいいので簡単だが、効率良く当てるのに多少コツが必要となる。

それは、1度当てたあとに連打でL・ボルトリングを使わないこと。L・ボルトリングがしっかりヒットすれば、あたかも2ヒットしたかのような減り方を見せる。それを毎回出すためには、エザーホーデンが少し移動してから使えばいい。とくに、口を開けた瞬間は無敵なのでノーダメージとなってしまう。

近づかれてもL・ボルトリングは連打せず、軸を上か下へずらして反対側へスライディングだ。



しかし、そのためにはどうしてもエザーホーデンに追い込まれる。最低1度は反対側へ移る必要がある。その手段としては、スライディングがベスト。これを行うときは逆に大きく横軸をずらし思い切って滑ること。まあ、1回くらいかまれても余裕の気持ちがほしい。

STAGE 10-4 浮遊城ー決戦Ⅱー

エザーホーデンのあとのショップでは強敵ダークウォーリアⅡとの戦いに向けて準備する。

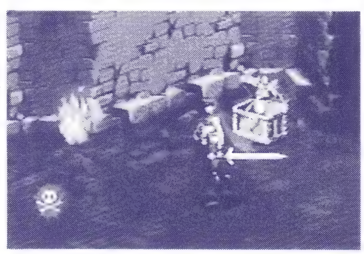
ここで優先的に買いたいのが大オイルとシルバーダガー。スリングとノーマルソードは売れないし、C・ライトリングはナグパで使用する。よってこの2つを買うとサークルは満タンだ（CSWリングが残っていれば）。

また、L・ボルトリングがエザーホーデン戦で3、4個余ったらダークウォーリアⅡまで持ち越してもいい。途中でガーゴイルが出す可能性もあるので考えどころ。もちろんその場合はシルバーダガーは使わない。

あと、ジンサモニングリングやイフリートボトルを優先したいときも同じである。大オイルだけは外せない。

では、先へ進もう。らせん階段でのザコはシャドーエルフとヘルハウンドが中心。シャドーエルフは相性がいいので戦いやすいがヘルハウンドは慎重にいきたい。とくに前半はスリングが重宝したが、ここでは氷の剣で固めつつ攻撃したほうが安全だろう。なお、アイテム欄のサークルはCSWリングを使い切っていない限り満タンなので、余計なものを拾う必要はない。

さて画面が切り替わり、さらに内部へと侵入していく。その前に、下のアイテムをいただこう。シーフならワナは落ちてこない。10－Nと10－Oの隠し部屋はまだ入れないのであわてないこと。



とりあえずガーゴイルを倒してここまでは来てしまおう。

とりあえずガーゴイルを1匹ずつ倒したらヒーリングポーションの入っているXM03を開けておこう。じつはここまで来れば先ほどの隠し部屋は入れるようになっている。

さて、そのあとで10－Pの隠し部屋へ入ろう。ガーゴイルが3匹いて、5つの宝箱がある。ガントレットやレジストファイヤーリングを持っていこう。ちなみにXP03はホーリーシールドなのでいらないぞ。

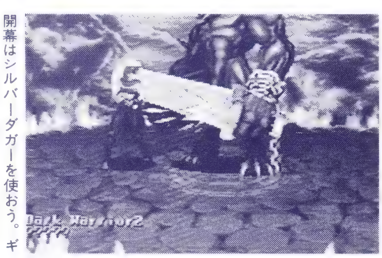
STAGE 10-5 浮遊城ー闘技場Ⅱー

●ダークウォーリアⅡ

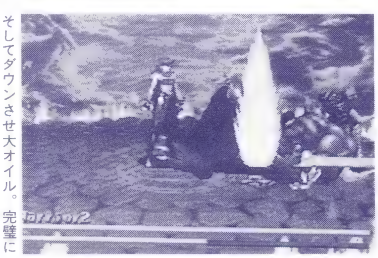
開幕はシルバーダガーを使うのでカーソルを合わせておく。自分が動けるようになったらお互いの影を見てラインを合わせよう。右斜め上へ移動することになるはずだ。

そしたら、9発撃ち込んで1回斬りからのダッシュ必殺技でダウンさせる。そのあとダークウォーリアⅡとの間合いを開けつつ、大オイルに合わせてたたき込もう。

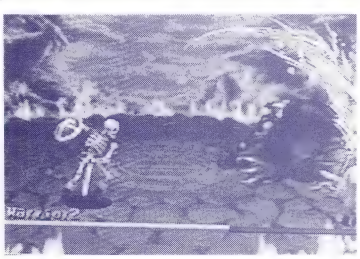
さて、以上のことが完璧に



開幕はシルバーダガーを使おう。ギリギリ間に合うぞ。



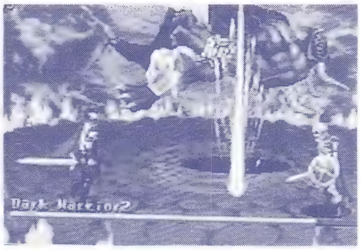
そしてダウンさせ大オイル。完璧に決まればいただき。



乱打戦になったら氷の剣。ダウン→追い打ちのパターンで。

決まればダークウォーリアⅡはこれでおしまい。しかし、現実はなかなかうまく行かないもの。崩れたときのフォローをしておこう。

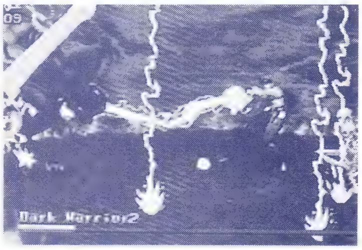
まず、剣を氷の剣に持ち替える（開幕から氷でも構わない）。これはガードの堅いダークウォーリアⅡに対してとにかくダウンを奪い、追い打ちを重視する戦法に切り替えるため。斬りに行くとき軸をずらしつつなのは当たり前だが、1回斬ったら必ず上か下にラインをずらすこと。ヒットすればダウンはするので追い打ちなら余裕を持って行える。



とりあえず1回振って逃げる。ヒットすれば追い打ちだ。

なお、シルバーダガーの代わりにイフリートボトル系かL・ボルトリングを持っていくのなら、開幕から氷の剣→追い打ちのパターンで、ゲージ1本強ぐらいまで体力を減らす。大オイルで倒せるくらいまでだ。多少の損害も考えられるが慎重に行けば大丈夫。ダークウォーリアⅡの動きはまだ遅い。

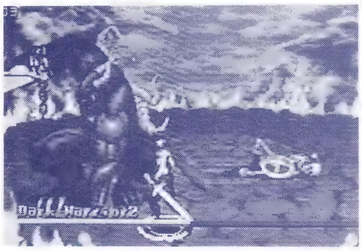
もし大オイルを失敗してしまったらイフリートボトルかL・ボルトリング。これでも倒せなかったら乱打戦にならざるを得ない。CSWリングが残っていればいけるがないとツライ。とにかくダウンさせて追い打ち重視。



大オイルを使い切ったら総力戦。すべてのアイテムを注ぎ込め。

おそらく、この状況でのダークウォーリアⅡはヘーストがかかって超スピードになっているはず。しかし、氷の剣を当ててダウンさせるしか勝つ方法はもう残っていない。

また、追い打ちを数回行ったあとダークウォーリアⅡが目の前に出てきても、この場合は逃げないほうがいいだろう。序盤なら慎重にいくが、終盤はオフェンス重視。斬り攻撃連打で当たることを祈るのみだ。どうせ仕切り直ししても捕まえられるかどうかはわからない。



このくらいまで減らせばいける。とにかく追い打ち重視。

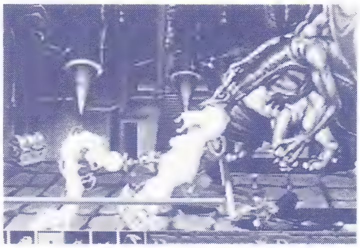
最悪でも大オイルを使い切ったあとはゲージ4分の1くらいにしておこう。

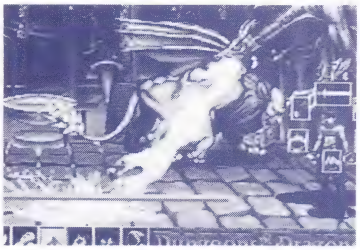
STAGE 10-6 浮遊城—最上階の扉へ—

●ナグパ

C・ライトリングがあればさほど強敵ではない。しかし、開幕からノーマルソードで、C・ライトリングにカーソルを合わせておく余裕はダークウォーリアⅡ戦でないと思う。よって氷の剣であればノーマルソードに替える必要がある。

まず動けるようになったら右下に歩き一番下のラインへ。そのままスライディングで右端まで行く。ブラックドラゴンのブレスをかいくぐろう。そしてノーマルソードへチェンジしてカーソルをC・ライトリングに合わせる。


開幕は右下からスライディングでブレスを避ける


装備をノーマルソードに替えてC・ライトリングへ

C・ライトリングは必ずナグパのほうを向き、なるべく近い距離で使うこと。そうしないと効果がないからだ。


数に余裕があるなら左右を向いて続けて使う。

入れる連続攻撃は、安定が2回斬りからのダッシュ必殺技→強攻撃→追い打ち。または、1回斬りからのダッシュ必殺技→ダッシュ必殺技→強攻撃→追い打ち。ちなみにこの連続技は、伝説の剣を持っていれば強攻撃まででナグパを倒せる。まあ、いずれにせよノーマルソードなら2セット連続技をたたき込めばOKだ。

上にある左右の宝箱は、体力に余裕があれば無理に開ける必要はない。


連続技の失敗は致命的。ビシッと決めろ。

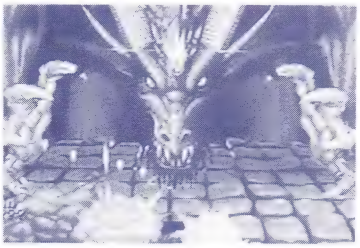
ついにシンと対決!

ここでレジストファイヤーリングを持っているということは、ダークウォーリアⅡが完璧にパターン通りかナグパを倒したあとにラッキーで拾えたかだ。それほど当てにはできない。

まず、一番下のラインで戦うのはレッドドラゴンと同じ。シンがすぐ、かみつきに来てくれると楽だ。

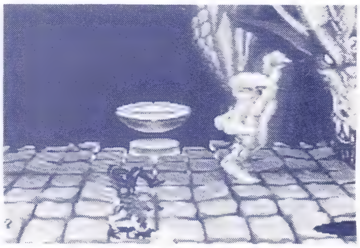
ここでの戦い方も基本的にはレッドドラゴンと同じ。ただ、左右のフィールドの幅は狭いので注意しよう。

いちばん異なるのは、シンの掌から放たれるF・ボールの攻撃。これは、逆にこちらのほうが楽でシーフはもっと楽に戦える。


F・ボールはダメージを与えるチャンス。2段ジャンプで下突きだ。

やり方は2段ジャンプをして下突きを行う。この攻撃はシンに多段ヒットし、F・ボールを楽に避けてくれるだけでなく大きなダメージを与えてくれるぞ。タイミングはぜんぜんシビアではない。

なお、シーフはレベルアップの回数が多いので、ここまで来ればかなりの体力があることはある。しかし、防御力のなさはいかんともしがたいところ。とくにひっかき攻撃はマジでくらえない攻撃。単発なら怖くはないのだが、ひっかき→ひっかきには注意。これはレッドドラゴンと同じだ。つねにA+Bで回避する心構えが必要。


ひっかき攻撃をバック転でかわす。とっさにできるか?

メテオも少しでも危ないと思ったら、余ったC・ライトリングなどを駆使して回避していこう。


余ったC・ライトリングを使って回避してもいい。

結局は前半がつらく、後半は一気に抜けられるだろう。そのためにも、なるべくコンティニューで後半を慣れておいたほうがクリアは早く見えてくる。ハーピーで終わってしまっても先のステージは必ず予習しておこう。

STAGE 5-B 情報を求めて－アイシスの街－

できれば慣れてきたらこちらのコースを選んでほしい。所持金が増えるし、ヘルハウンドのアイテムも未確定要素は高いが魅力はある。

道中もヘルハウンド戦がメインになるだろう。決して無理をせずに軸ずらしを忠実に行うこと。スリングを使ってもいいが、ダウンしてくれないと危険だし、乱打戦になると効果は薄い。



2つ目の隠し部屋は早々に入っておく。

2つの隠し部屋は早めに入るよう心がける。宝箱の内容は充実しているので見逃さないこと。

●オーガマスターブラザーズ

慎重かつ大胆にやらないといけない相手。慣れるまでは苦戦を強いられる。とにかくしっかり連続技のワンセットを入れておかないと危険なので注意。一番やってはいけないのが通常斬りのキャンセルミス。ここでガードされると反撃必至となる。

なお、ワンセットは1回斬りからのダッシュ必殺技×2がいいだろう。ただし、追い打ちはいかないほうがいい。かなり慣れていないと手痛い反撃をくらうことになる。

まずはオーガ（弟）1体なのでノーダメージでいきたい。開幕は背中からワンセットいれよう。そして、このあとから突進を誘導して攻撃する。



シーフには盾がないので、横軸を合わせて誘ってから…、



一時待避して斬りつける。怖がらずにやろう。

やり方はなるべく離れて横軸を合わせる。距離は画面半分以下では危険なので、それ以上は離れよう。オーガの突進はシーフの位置まで来るので、上か下に逃げてから斬りに行く。このときも背中からが理想だ。

やがてオーガ（兄）がやって来て2体となるが、集中してオーガ（弟）を倒しにいく。この状態が一番キツイのでがんばろう。なるべく2体が重ならないようにしたいが、重なってもオーガ（弟）は突進で、オーガ（兄）は投石ならチャンスはある。



オーガ（兄）だけならスリングだけでかなり減らせる。

さて、オーガ（兄）1体にしてしまえば楽になる。とくに前半はスリングが役に立つぞ。このときオーガ（兄）も投石してくるが、こちらのスリングだけ当たるように軸をずらせばOKだ。そして、オーガ（兄）が突進してくるまでスリングを続け、そのあとは突進を誘う戦法に切り替えよう。

STAGE 9-B ロスト・ワールド

ここでのザコは溶岩界よりちょっとキツイ。シャドーエルフはまだ相性がいいのでなんとかなるが、トログロダイトが強敵となる。ガードされても構わずダッシュ必殺技を使うべきだが、フィールドはせまく氷のワナもあるので、対空必殺技も駆使していこう。

●フロストサラマンダー

結論大オイルなのだが、炎の剣があるのでダウンさせやすい。一気に大オイルをたたき込もう。もし、大オイルを失敗してしまったらフレイムサラマンダーのように炎の剣で斬りまくる。ただ、ガーゴイルがうるさいので炎の剣で追っ払おう。

STAGE 8-A 迷いの森

迷いの森の抜け方はドワーフのページを参照。まあ、ここに来るということはブラックドラゴンと戦いたいから来るのだろう。途中のアイテムは適当に見切りをつけておく。

●ブラックドラゴン

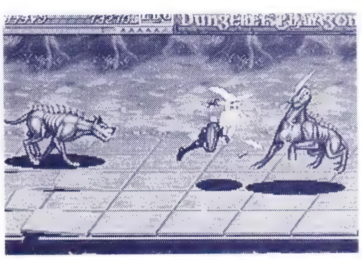
ここの倒し方もドワーフのページを参照してくれ。基本的にはシーフも変わりはない。

重戦車・ジャガーノート

このステージはベスビア川と違い、1本道になっているので、出会う敵すべてと戦闘することになる。よって、体力の消耗が激しくなるので、慎重に進んでほしい。

このステージで注意してほしいのは、アイテムに関することだ。このステージは、ある一定量の敵を倒すと次の重戦車が出てきて、連結する。この時に、画面上にアイテムが残っていても、強制的に消されてしまうのだ。体力回復などを残しておくと、消えてしまうこともあるので注意。

後から出てくるスリングゴブリンなどに注意していれば、ボスまでは簡単に進める。だが、ボスであるダークウォーリアが非常に強いので、道中でシーフの能力を使って、強力なアイテムを回収しておく。そのアイテムとは、大オイルだ。これは、ヘルハウンドに体当たりしていれば出すので、ぜひ手に入れたい。ちなみに、フレイムシールドが出たらハズレ。



ぜひとも手に入れたい、大オイル。しつこくタックルしよう。

ボス・ダークウォーリア

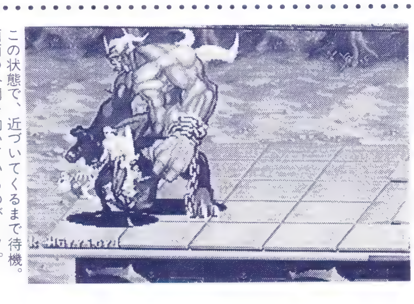
前半の強敵の一人、ダークウォーリア。ここではボス以外に、2匹のスケルトンが出てくる。

まず開幕は、ダガーかハンマーに合わせておく。で、出現と同時に投げ付けよう。ダガーは一気に使いきってしまうが、ハンマーは1発で気絶するので、ハンマー→攻撃、ハンマー→攻撃でダメージを与える。

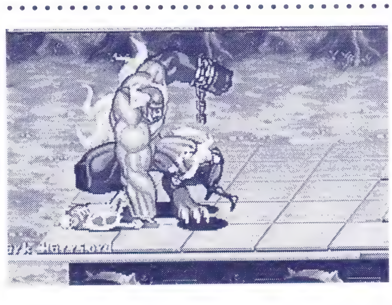
ダガー、ハンマーを使いきったら、スケルトンを1匹だけ倒しておこう。2匹とも倒してしまうと補充されるが、1匹なら平気だぞ。この状態になったら、アイテムを（あれば）大オイルに合わせて、画面端でダークウォーリアに背中を向けて待機だ。この時に注意してほしいのが、横軸を合わせないこと。横軸が合うとダッシュ必殺技や電撃を飛ばしてくるからだ。

ダークウォーリアが背中側から近づいてきたら、攻撃される瞬間にバク転で逃げ、ダークウォーリアの背中から必殺技で攻撃してやろう。これでダウンしたら、すかさず大オイルで追い打ちだ。大ダメージだぞ。

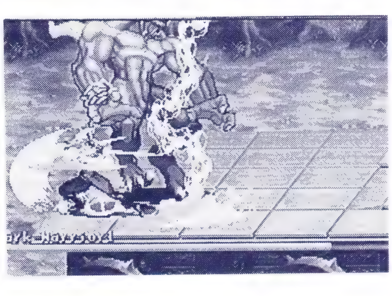
後は、この繰り返しで勝てるだろう。



この状態で、近づいてくるまで待機。画面の外側を向いているのがミソ。



で、攻撃（ダッシュ攻撃が理想）がきたら、バク転で逃げて…、



背後から必殺攻撃だ！この後は、大オイルで追い打ちがベスト。

愛と哀しみの物語、今ここに…

俺と「ぶぇ～」

泣くに泣けない失敗談、パーティープレイでの出来事など、はたから見たらただの笑い話をここに一挙公開。

担当：MVP

事の始まりは、ドワーフのやられ声からである。まだ開発段階の状態を取材に行った我々は、宝箱を持ち上げると途中で落としてしまう哀れなドワーフに出会った。彼の発する「ぶぇー」という笑える声は私たちの耳に強く残ったのである。

誰が開けようか?

あるパーティーでの出来事。メンバーは確か、ファイター、シーフ、クレリック、M・ユーザーだったと思う。

やっと大オイルはめで2回目のテルアリンを倒してきた我々は、エザーホーデンの手前の窓にジャンプして隠し部屋に入った。

ファイター「そこの宝箱誰が開ける?」

M・ユーザー「たいしたもの入ってないから誰でもいいんじゃない?」

クレリック「じゃぁ俺あけていいかなぁ」

一同「OK、OK」

そしてクレリックが開けて出てきたものはウォーハンマーだった。それを見た瞬間、ファイターが叫んだ。

「もしかしてそこってウィザードリィスタッフじゃ!?」

M・ユーザー「うそ!!マジ!?」

全員の顔が青ざめる。この杖の威力は言わなくてもわかっているからだ。

一同「大粗相!!」「ぶぇーっ!!」

とりあえず、ミスった時は「ぶぇー」が効果的。ちなみにこの時は何とかクリア。

これと同じようなことは結構いろいろな所である。モーニングスターが出る所でファイターが開けてしまいバスタードソードになってしまったとか、CSWリングが出る所でクレリックが開けてしまいF・ボールになってしまったとか、くれぐれもよく考えてから宝箱を開けるように。

レッドドラゴンでの出来事

シーフでクリアを目指し何度ハーピーで殺されたことか。しかしその難問ものりこえやっと私はラファエルの洞窟BF50までやってきた。

そこに入ってみると、シルバーアローやお金が落ちていた。そのまま恐る恐る先に進んでいくとどこからともなく声が開こえてくる。どうやらこの先に行くと声の主と戦うことになるらしい。

私はその声の主がレッドドラゴンだというのはもう知っていたので、ドラゴンスレイヤーの称号をもらうため迷わずYESである。

「では死ね」と声の主は言ったが、私にその声は届かなかった。足元にシルバーダガーが落ちていたのだ。取ろうか、取らざるか迷う私。いったいどれくらい時間が過ぎただろうか。ふと左を見ると何か赤くなっている。と、その赤いものは突然大きくなってきて…、

「キャー」

断末魔の声が洞窟にひびく。シルバーダガーに魅せられたばかりに目の前にはCONTーNUEの文字が出てきている。何という失態であろうか。シーフではじめてここまでこれたのに…泣くに泣けない私はもう笑うしかなかった。

やめろ!!やめてくれー

手に入れた情報で、私たち4人はエザーホーデンにシルバーダガーが効くというのを知っていた。

さていよいよエザーホーデン戦。M・ユーザーはおらず、L・ボルトも数少なかった。

だが、もう残り体力は少なく、あとはごり押しでいけるはずであった。

エザーホーデンにドワーフが突っこんでいく。しかし奴は口を大きく開け、ドワーフをくった。ドワーフの体力はかなり残っていたので、彼はもがいた。すぐに口の外に出られるはずであったが…。

突然口の中にいるドワーフは脇腹にチクチクと痛みを感じた。「ん?何だこの痛みは」と思った瞬間、その痛みはものすごく大きくなり血がどくどく出てきた。

遠のく意識の中で一瞬口の外が見えた。そこには仲間を助けようと必死にシルバーダガーを投げている味方がいた。ドワーフにダメージがいくことを知らずに投げている味方が…。

「ぶぇー」。彼は散った。

氷の剣は?

伝説の剣を手に入れた私は「もう怖いものなんかないぜ」とうそぶきつつ先に進んでいった。

溶岩界を進んでいくとなんとフレイムサラマンダーがいる。

「さて、氷の剣でハメ殺すか」と、腰に手をやったが、

「ない!!」

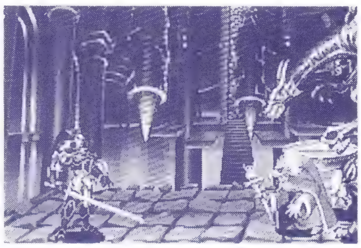
伝説の剣におぼれ、氷の剣を手に入れるのを忘れてしまったのだ!!

結局ごり押しで何とかなったものの、超苦戦したことにかわりはなかった…。

とりあえず失敗談にはこと欠かないが、今回はこれぐらいにしよう。皆も何かミスったら、フォローは「ぶぇー」だ。よろしく。

何でこのコーナーにいるかは謎

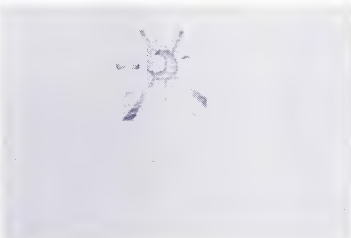
超英雄(スーパーヒーロー)テルエレロンの最期



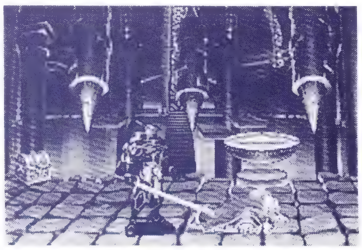
ドワーフの地下水路で助けると、ナグパの所で登場。



「あなたは!!」



「ザク!!ビシッ!!」



「何て強いの君は!!」



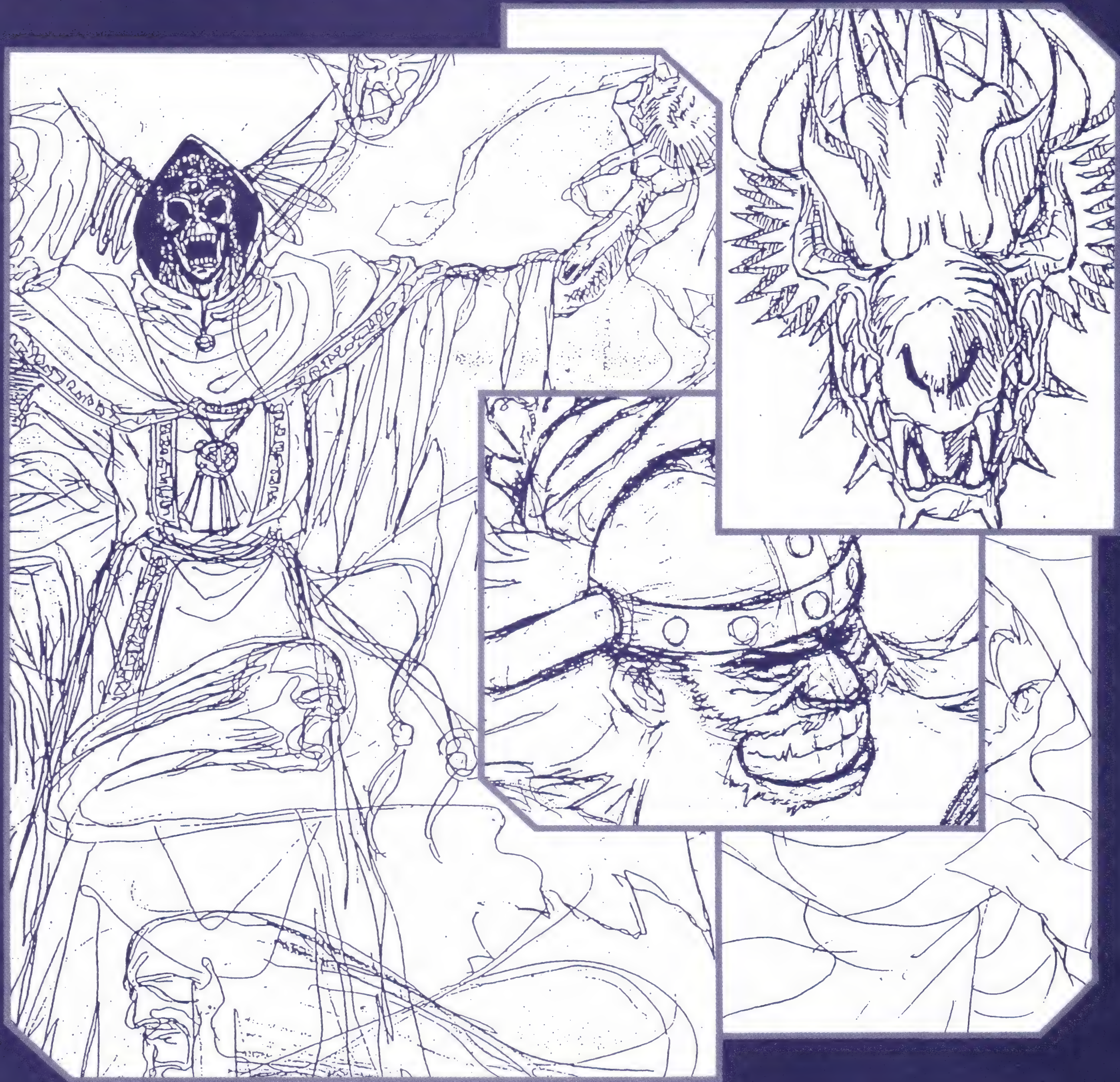
「おっまさかシンまで倒してくれんの?ありがたや」



「ありゃま。何!!俺に任せるだって。困ったなー」

完

パーティープレイ
完全攻略



信頼という絆のもとに…

パーティープレイ基礎講座

第一部
—導入—

一人用でじっくり遊ぶのもいいが、やはりD&D®ならパーティープレイを楽しみたい。一人用では味わえない面白さがあるぞ。

D&D®のパーティープレイは考える要素がいろいろあって非常に面白い。仲間を気遣った判断、行動が必要だが、互いに協力し合うことができれば一人でプレイするよりも断然楽で、しかも断然楽しい。君もぜひ、友達とパーティーを組んで冒険に旅立ってみてほしい。そこにはきっと、新しい発見があるはずだから。

1、役割分担の重要性 〜助け合いの精神〜

各キャラクターにはそれぞれ長所と短所がある。だからキャラクターごとに辛い場所や基本戦法も変わってきたりするわけだが、パーティープレイでは互いの長所を生かし合い、そして欠点を補い合う戦法が取れるのが強み。

ファイター、ドワーフは前線で戦い、シーフはスリングで援護射撃、M・ユーザーはスクロールを止めつつ待機、エルフ、クレリックはヘーストやブレスをかけてファイターたちのフォローに回る…こんなふうにキャラクターごとに大まかな役割がある。常にそれを踏まえて行動していくことが大切だ。

自分が主役になることもあれば、ときには我慢が必要なこともあるだろう。お互いに理解し合い、それぞれが自分の役割を演ずる…これこそがパーティープレイの醍醐味だ。



それぞれが役割を演ずる。これぞパーティープレイの神髄。



1人に任せたほうがいい場合もある。仲間を信じよう。

2、シナリオの重要性 計画的に行動する

パーティープレイで最も重要なことの1つが、綿密な計画を立て、シナリオ通りに事を運ぶということである。

そのためにも、最低一人は先の展開をある程度知っているプレイヤーがほしい。その人をリーダーに立てて命令に従う、とまではいかなくても、完全なシナリオができるまでは指示を仰いだり、時には意見を出したりしながら冒険を進めていこう。

特にシナリオが重要となるのはボス戦、それもマンスコーピオン、ハーピー、テルアリンといった序盤のボス。いきなりパーティーの結束力を求められるのだ。

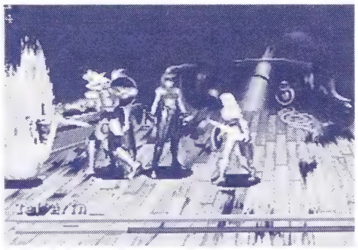
全員が大まかなシナリオを把握している場合も、細かいチェックや状況確認を怠らないように逐一話し合いの場を持つべきである。



これはテルアリン戦の1シナリオ。まずはダガー連射。



続いてファイターがワンセット。



そしてオイルはめに持ち込む。計画を事前に話し合っておくのだ。

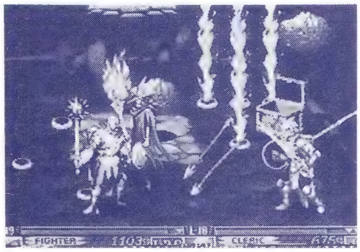
3、アイテム展開の重要性 誰が宝箱を開け、誰に持たせるか

〈宝箱〉

知っているか否かで大きく差が出るのが、宝箱の中身。誰が開けるかによって出現するアイテムもガラリと変わる場合がままある。ここでおのおのが勝手に開けていたのでは非常に効率が悪いし、貴重なアイテムを取り逃がしてしまうことも多くなる。

開始早々宝箱の戦略は始まっている。2面のイフリートボトルが手に入る宝箱は、M・ユーザー、シーフ、エルフならスーパーヒーリング、それ以外ならヒーリングポーション。マンスコーピオン手前で出るリングは、キャラによってすべて異なる。こうした蓄積が後々に大きく響いてくる。何しろ宝箱は、全部で100個以上もあるのだから。

パーティー全員が全キャラ分の中身を知っておくのが理想だが、現実問題それは難しい。せめて自分が開けたら何が出るかは覚えておきたい。



後半に行けば行くほど宝箱を誰が開けるかが重要になってくる。

〈鍵〉

宝箱に密接に関係しているのが鍵である。鍵はパーティー全体の持ち物として扱われ、取ったプレイヤーしか使えないということはない。

鍵のかかった宝箱を開けるときは、罠付きならば上から持ち上げ、シーフがいればシーフに開けさせるのが定石。

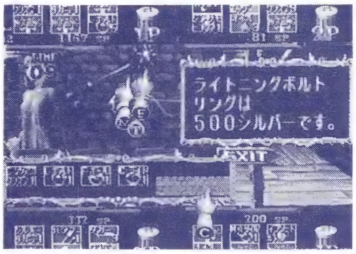
鍵はできるだけ節約する方向で冒険を進めないと、いずれ本当に必要なときに取り返しのつかないことになるぞ。

〈お金〉

つい見落としがちなのがお金。基本的に全員の金額が近くなるよう意識しよう。差が付いたら大きな金袋（100S、500S）で調整するといい。

ノームの店の買い物で1人にリングを集中させたいようなときでも、回復・大オイル代として最低1000Sくらいは全員所持しておきたい。

なお、ショップで手を重ねてCボタンを押せば10S、Dボタンを押せば100Sずつ分け与えることができるが、最大プレイ人数が2人に設定されているとCボタンしか使用できない。あまりに金額に差が出ると分けきれなくなってしまうので注意。



手を重ねてボタンを押せばお金を分けることができる。

また宝箱に関係した話だが、もしパーティーにドワーフがいるならば、誰が開けてもいい宝箱はすべてドワーフに開けさせること。面倒でもこれ

を続ければ、ノームの店で約3000Sもの違いがある。

〈アイテム〉

装備品やリングをどう持たせていくか…パーティー全体にとって最も有利になるように、客観的な判断を下そう。

CSWリングは防御力の低いM・ユーザー、シーフ、エルフに。イフリートボトルやジンサモニングリングは魔法のないファイター、ドワーフ、シーフに。スピードブーツやガントレットは前線で戦うファイターやドワーフに…といった具合に各キャラの欠点を補う、あるいは長所を生かす方向でアイテムを分かち合おう。パーティープレイたる意味を考えれば、結論はおのずと導かれてくるはずだ。

4、話すことの重要性 指示・意志表示を明確に

1～3すべての要素に関わってくるのが「声を出すこと」である。声を出すといっても闇雲に喚き立てるのではなく、必要十分な最小限の会話を簡潔に行いたい。

面間デモ中や敵が来ない場所では、その都度シナリオ決めや状況確認をしていくことになるわけだが、そんな中で話し合いの場としてぜひ活用してほしいのがショップだ。仲間全員のアイテムを確認できるいい機会でもある。今後の方針やシナリオの内容確認、お金の分配など、やれることはすべてやっておこう。ちなみにポーションは「人数＋1」個しか買えないので体力の少ないプレイヤーから買うこと。

むしろ冒険に入ってからのほうが声は重要になる。戦闘中にザコが落としたリングや誤って開けてしまった宝箱の中身など、確認したら迅速に「L・ボルト出たよ」とか「氷のロッド、M・ユーザー取って」、「めし（ポーション）食っちゃうよ」、「そのイフリート俺にちょうだい」…伝達事項はいくらでもある。みんなが遠慮してアイテムに手を出さない状態だけは絶対に避けたい。邪魔なだけでかえって戦いにくい場合が多いからだ。意志表示とわがままはまったく異なるもの。この違いを認識してとにかく積極的に発言する、これが大切だ。なお、おのおのが私欲のままに動くなんてのは論外。パーティー以前の問題である。

他にも全員が一緒に動くときやファイナルストライクの「1、2の3」というかけ声、ボス戦でのダガー連射やオイルはめの「1、2、3、4…」という数え声…実に様々な局面で要求される「声」だが、パーティーの絆をいっそう深めてくれる大切なコミュニケーションでもある。ここにもパーティープレイならではの大きな楽しさがある。

ここでは4本の柱を立て、基礎知識をまとめてみたが、これはいわば導入。パーティープレイのきっかけに過ぎない。次のページでは実戦で有効な基本攻略法を紹介する。

●スクロールアイテムの優先度

	優先すべきキャラクター
Lv. 1	M・ユーザー
Lv. 2	クレリック
Lv. 3	M・ユーザー
Lv. 4	状況による
Lv. 5	状況による
Lv. 6	M・ユーザー
Lv. 7	M・ユーザー
Lv. 8	誰でもよい

魔法の素となるスクロールアイテムは大まかな方針として、魔法以外の攻撃手段に乏しいM・ユーザーに優先的に集めるようにしよう。

誰に取らせるか、状況によって変わってくるのはレベル4と5。クレリックの回復魔法、M・ユーザーの全体魔法のどちらも捨てがたい。今現在パーティーにとってどちらが必要なのかをよく考えて取り分けていこう。

魔法を使えるキャラが他にいる場合、エルフは基本的にスクロールを取る必要はない。アイスストームが1～2個あれば十分。我慢だ。

●各種アイテムの優先度（F=ファイター　E=エルフ　C=クレリック　D=ドワーフ、T=シーフ　M=M・ユーザー）

アイテム／優先度	1	2	3	4	5	6	解説
イフリートボトル ジンサモニングリング ワンダーエッグ	F,D,T	C	E	M			これらの魔法アイテムは、魔法が使えないキャラに取らせるべし。レッドドラゴン、ナグパ戦などで、緊急回避手段を全キャラに持たせておきたいからだ。
CSWリング	M	E,T	F,D	C			防御力の低いキャラに集める。ファイターは前線で戦うが、ちょっとやそっとでは死なない強靱なキャラ。持つ必要はない。クレリックがいる場合はなおさらだ。
L・ボルトリング C・ライトリング	F,C,D,T	E,M					L・ボルトはエザーホーデン、C・ライトはナグパ用でM・ユーザーがいないときの必須アイテム。エルフ、マジックユーザー以外の1人に必ず集めるようにすること。
ガントレット	F,D	E,C,T	M				パーティーの編成を考えて、戦闘が多いキャラに最優先で持たせる。ファイターがいないときは、M・ユーザー以外なら誰でもいいだろう。
スピードブーツ	D	F,E,C	T	M			歩く速さは実は全キャラ一緒。武器攻撃がメインとなるキャラの中で癖のあるキャラに持たせよう。判定の大きいドワーフやリーチのないエルフあたりが適任。
イヤリング&各種ロッド	M	E	F,C,D,T				当然攻撃魔法があるM・ユーザー、エルフ優先。ただしL・ボルトリングを集めたキャラにはロッドオブ・Lをいち早く取らせる。イヤリングは多数出るので計画的に。
ソードオブレジェンド	F	T	E	D			ドワーフは剣の扱いが苦手で、攻撃力が高くないのでできるだけ避ける。ファイターに持たせれば鬼に金棒。殺戮の狂戦士がいっちょうあがりだ。
氷の剣 バスターソード	E,T	F	D				重要なのは、ソードオブレジェンドと重複させないこと。ファイターが持ったなら、氷の剣をシーフに、バスタードソードをエルフに…というふうに分けて持たすことが大切。
D・クローク	M	T	E	D	F,C		盾のないキャラ、その中でも防御力、HPの低いM・ユーザーに持たせる。ファイターやクレリックの粗相を考えて、いらないキャラにマンティコアの皮やメダルをあえて持たせておくのも手だ。
ドラゴンのうろこ	M,T	F,E,C,D					D・クロークに交換してもらえるM・ユーザー、シーフが取るのが鉄則。出たらすかさず取り、D・クロークの引き渡しを行おう。
ドラゴンの角	F,E,T,D	M	C				M・ユーザーが2人いる場合のみマジカルパワースタッフと交換。それ以外はドラゴンスレイヤーにしてその場で売り小遣い（1600S）を稼ごう。

パーティープレイ基礎講座2

第二部 ——旅立ち——

前ページではパーティープレイの基本概念を説明したが、ここからは具体的な戦術に触れていこうと思う。いざパーティーを組んではみたもののなかなか思うように冒険が進まない…そんなパーティープレイ初心者たちは特に必見だ。

フォーメーションアタック

ザコ戦では常に意識して、否、最終的には無意識のうちに行いたいのがフォーメーション（＝陣形）を組むことだ。フォーメーションとは各キャラクターの位置関係。大きく5つに大別してみた。

ザコ戦の基本ともいえるのが①と②の陣形だ。

①は戦士系キャラが最前列で戦闘。2人がそのフォロー。1人がスクロールを抑えつつこぼれたザコを処理する。

②は左右から敵が出てくる場合の陣形。斬り合いが得意なキャラが左右に分かれ、それぞれに1人ずつフォローに付く。

この2つを心掛けるだけでもザコ戦はだいぶ楽なものになるはずだ。

③は対アンデッド用の陣形。クレリックのターニングアンデッドは効果が現れるまでに少し時間がかかる。その間にクレリックがダメージを受けないように重なって左右に剣を振る。

④は飛び道具対策の陣形だ。②と違うのは縦座標を合わせて分かれる点。事前にラインを決めておくことが重要。

⑤は片側に強いザコがたくさんいるとき用。具体的にいうと対グール陣形である。1人では心許ないグールも4人寄らば何とやら…。グールはスクロールやリングなど、いいアイテムをよく落としてくれる。なるべく倒したい。

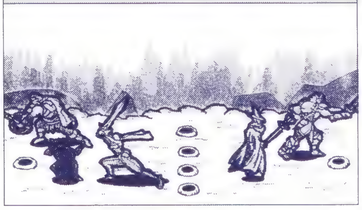
ザコ戦に関してはこの5つを応用すればほぼ事足りるが、ヘルハウンドとトログロダイトは遠距離攻撃があるので対策が立てにくい。うまく立ち回って①の陣形に持ちこむよう心掛けよう。いずれにせよ、まずはザコの出現パターンを覚えることだ。

五大基本フォーメション

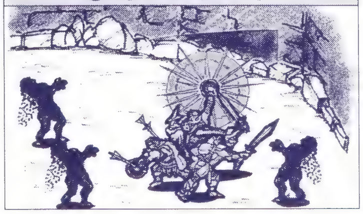
①基本陣形　1



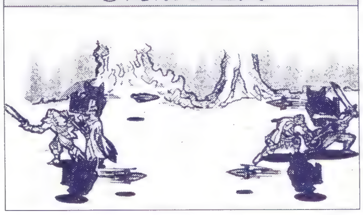
②基本陣形　2



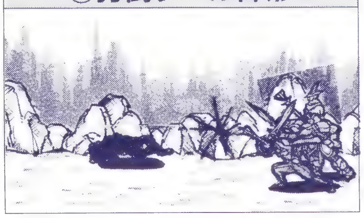
③対アンデッド



④対飛び道具



⑤打倒グール陣形



スライディングでのアイテム掃除

①及び②の陣形で1人が気持ちよく斬りまくっているときに、ザコがばらまく小銭等アイテムをいちいち拾っていたのではかなり具合が悪い。そんなときのために、フォローに回る役柄のキャラはスライディングで掃除してあげよう。これもパーティープレイに欠かせない立派な仕事だ。

またこれはシャドーエルフとの戦闘でよくあることだが、戦闘員の足下にダガーやシルバーダガーなど、スライディングでは回収できないアイテムがばらまかれてしまうことがある。戦闘員がクレリックだったり持ち物が一杯だったりすると最悪。まさに唾棄すべき状況だ。ヘルハウンドの出すロッドでもこのような現象が起こりがち。掃除当番は滑るだけでなく、ときには拾うことも必要だ。



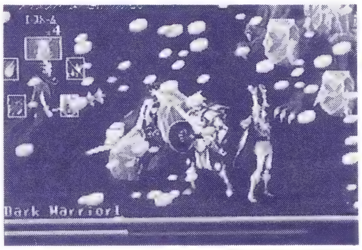
快適に戦ってもらうための小銭掃除役は必須。進んでやろう。

カーソル合わせのための魔法使用

M・ユーザーが不慮の事故でCSWリングを使ってしまう、あるいは大オイルをまいてもボスがまだ生きていた…こういった予想外のアクシデントの後は、マジックユーザーには魔法にセッティングし直すための時間が少し必要になる。

こんなときはすぐに申告し、誰かに安い魔法（クレリックのブレスやエルフのL・ボルトあたりがいい）を使ってもらい、その間に素早くカーソルを合わせ直そう。マジックユーザーが2人いるならば交互に使うのも手だ。

逆にマジックユーザーが魔法を使っている間は、他のキャラにとってもカーソル合わせやアイテム確認ができる貴重な時間だ。有効に使おう。



魔法使用中にサークルを開いてカーソル合わせをする。

仲間のことを考えて罠センサーを迂回する

罠付きの宝箱を開けるときは、他のメンバーが安全な場所に退避したのを確認してから開ける。これは重要なことだが、ここで取り上げたいのは宝箱の罠ではなく、あるポイントに触れると作動するタイプの罠だ。

例えば9-A面に大量にある地雷。これはレジストファイヤーリングを持っていれば作動させてもダメージを受けない。

あるいは後半に行けば行くほどたくさん出てくる矢の罠。同じくD・クロークを持っていれば無視して動ける。

だがそれはあくまでこれらのアイテムを持っているプレイヤーだけだ。平気だからといって構わず作動させると、罠を避けようとしている他のメンバーに無駄なダメージを負わせることになるかも知れない。例え自分が大丈夫でも、周りに合わせて慎重に罠を回避しよう。パーティープレイは一にも二にも「仲間を思いやる心」が大切なのだ。



自分勝手な行動は禁物。例え平気でも罠はきちんと迂回しよう。

パーティープレイ基礎講座3

第三部 ――結束――

最後に、パーティープレイだからこそ行ける場所や、パーティープレイならではのテクニックを紹介しよう。

究極魔法ファイナルストライク

パーティープレイならではの究極魔法、ファイナルストライク。M・ユーザーがパーティーにいるならば、ぜひともこいつでシンにトドメを刺したい。詳しい出し方はP60を見てほしい。

ステージ10-1 オーガの間

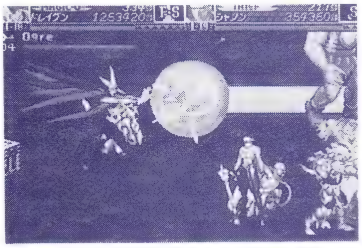
最終面の初めに鎧を動かして入る部屋があり、さらにその先には、4つのスイッチを同時に作動させなくては開かない扉がある。

鎧は2つ。つまり、本来最低2人はプレイヤーがいなくては入ることができないことになる。ところが、これが1人でも行ける。

まず鎧を2つ載せる。ヘルハウンドを倒したら、左右から5体のコボルドを連れてくる。そう、コボルドを使うのだ。誘導しつつスイッチのあたりをうろついていればそのうち開いてくれるはずだ。コボルドが通っただけではダメらしく、意外に時間がかかるが丹念にがんばろう。

●隠し部屋

少々パーティープレイから話がそれてしまったが、この部屋にはザコ多数とオーガが一体いる。ノール（弓）が左右から大量に出現するが、一番下に行けば安全地帯となる。ここのオーガのみ、M・ユーザーのフレッシュトゥストーンで一発殺しが可能。しかもアイテムも出す。唯一フレッシュトゥストーンが使える場所だ。



ここのオーガのみザコ扱い?にしてはアイテム出すし…。

3つある宝箱の一番下には強力な武器が入っている。モーニングスターの手に入るクレリックが優先だ。いなければ誰が開けても構わない。

●宝箱XF-01の中身

ファイター エルフ・シーフ	バスタードソード
クレリック	モーニングスター
ドワーフ	バトルアックス
M・ユーザー	マジカルパワースタッフ

ラファエルの洞窟 全フロアを回って レッドドラゴンと戦う

ラファエルの洞窟でレッドドラゴンと戦うためには、通常ならB72Fを放棄しなくてはならない。幸いB72Fではあまりいいアイテムがないし、1レベル損するのであきらめるのが定石。

しかし全フロアを回ってレッドドラゴンと戦うことが実はできるのだ。

そのためにはキメラの宝箱でスピードアップポーションが出ることが条件。いきなり運が絡む。

キメラを倒したら誰かがポーションを取り、ノームの村を無視して通り過ぎる。するとラファエルの洞窟に入ってからもポーションの効果が残っており、そのキャラが先にB72Fに辿り着くことができるというわけだ。

しかしこの技、冷静に考えると利点よりも損失のほうが目に付く。ノームの店を捨ててまでB72Fに行く価値が果たしてあるのだろうか?

キメラでスピードアップポーションが出なくても、エルフがパーティーにいれば、B27Fで他のキャラを先に出してからヘーストをかけることで可能になる。しかしいずれにせよ大道芸の感は拭えない。

ー伝説の剣ー ノーダメージで楽々入手

呪いを解くにはそれなりの苦労が必要な伝説の剣だが、パーティープレイなら非常に楽に解くことができる。

その秘密は魔法にある。リングも含めた特定の魔法は、かけられたキャラのポーズを強制的にキャンセルして直立姿勢を取らせることができる。これを利用すれば、剣を振った際のダメージを無効化することができるのだ。

呪いの剣1でダメージを受けるときは、「のけぞりモーション表示」と「ダメージ算出」が分けて処理される。わかりやすくいうと、くらって「うっ」とのけぞった瞬間に魔法を使えばダメージを受けないということである。

強制キャンセルができる魔法は以下の4種。

- ・CSW
- ・CCW
- ・ストライキング
- ・インビジビリティ

要は特定の1人を対象にできる魔法である。タイミングはかなり早く、くらいポーズを確認した瞬間に使わなくてはならないが、一度タイミングをつかんでしまえばこっちのもの。クレリックが魔法を温存してくれれば、レッドドラゴンと戦う前に呪いを解くことも難しくない。

必然的にCSWリングは呪いの剣1を持つ、当の本人以外のキャラに持たせることになる。この技が得意な人がいたら集中して買わせるといい。



くらった瞬間にすかさず魔法を使う。すると…。



ダメージをまったく受けない。呪いを解くのはもはや楽勝だ。

オウルベア無限増殖技

これも理屈は呪いの剣1と同じ。ワンダーエッグを使うと、①投げる→②生まれる→③卵が消える、という過程を踏む。②と③の間に先ほどの4種の魔法を投げたキャラにかければいいのだ。

タイミングは呪いの剣1と違って少し遅め。早過ぎるとワンダーエッグはなくならないが、オウルベアが生まれない。煙が出たのを確認したら魔法を使おう。有効時間も長いので難しくないはずだ。

これを繰り返していくと、画面中オウルベアだらけでわけが分からなくなってしまう。実益はあまりないが、面白いのでぜひ一度やってみてほしい。戦闘員が1～2人でいい。ボス、リッチやフレイムサラマンダーあたりがやりやすい。

ちなみに1人用でも場所限定だが一応可能。リッチのアニメイトデッドは強制ダウン技。リッチの残り体力が一本を切ったら、タイミングよく投げればワンダーエッグはなくならない。ささやかだが、オウルベアを2体出現させることができるぞ。



呪いの剣1と同じ要領。このタイミングで魔法を使おう。



するとワンダーエッグがなくならない。産めよ増やせよ。



ありったけの魔法をつぎ込むと…オウルベア祭りの始まりだ。

組み合わせは何と…たくさんだ!!

パーティー編成の心得

パーティーの特徴とキャラの使い方さえわかってしまえば冒険の幅は無限に広がる。

担当：MVP

もう言いつくされた言葉だが、D&D®といえばパーティープレイが普通である。ゲームにおいてもこれはあてはまり、やはりパーティープレイは、やっていて超楽しい。

さて君たちのパーティーはどんな編成なのかな？ 各キャラがまんべんなくいるのか？ それとも同キャラがあるのか？ ここではいろいろなパーティーの強い点や弱い点を見てみようと思う。自分のパーティーはどんな感じなのか、それはここを読んで判断してほしい。

まずは2人から

2人の場合はどちらもやることがたくさんあり、なかなか相棒のフォローに入るということが難しい。よって、ある程度このゲームに慣れた者同士でやらないとお互いに首をしめることになってしまうので注意。

2P同時プレイの難易度（3段階）

	F	D	C	E	M	S
ファイター	2					
ドワーフ	2	2				
クレリック	3	3	3			
エルフ	2	2	2	1		
M・ユーザー	3	2	3	2	3	
シーフ	2	1	2	1	2	0

●組み合わせによる難しさ

まずは左の表を見てみよう。表では組み合わせによるクリアのしやすさを示している。

笑えるのはシーフ&シーフで、この組み合わせは前半戦がかなりつらいので何と3段階評価にもかかわらず0というとんでもない数値がついた。一応この組み合わせはつらいがクリアは実際にできた。不可能ではないことはわかっているのであるが……。



いつでも死ねるこの組み合わせ。かっこよさげなんだけどね。

その他の組み合わせは、確かにつらい場所もところどころあるかもしれないが、基本的に1Pプレイでクリアできる者同士がやればさしたる問題はない。

ただパーティープレイで必要な、独特な順番にアイテムを使っていくテクニックや、互いにかけ声をかけて意志の疎通をはかるという行為がちゃんとできるようになれば、1Pではちょっとクリアはできないという人同士でも十分クリアは見えてくるぞ。

●強いキャラを入れてみる

普通、パーティープレイで強いキャラというのは約2名いる。そいつはM・ユーザー、クレリックの2人である。まぁ誰でもわかると思うが、M・ユーザーはボス戦で絶大な信頼感があるし、クレリックはやはり攻撃力アップの魔法で一時的な爆発力、回復魔法がある点でなにかと頼れる存在である。

こういったキャラがいれば相棒も気軽にプレイできるし、危ない所が少なくなるので結果的に最もクリアは楽になるであろう。

つまり、M・ユーザーとクレリックは特別な存在といえる。魔法バンザイといった感じである。

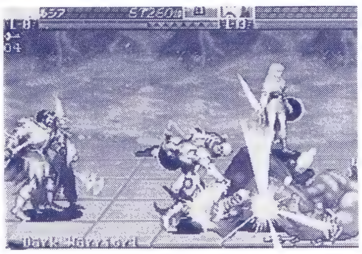
●他のキャラは？

一応M・ユーザーの代わりにはなりそうであるエルフにスポットを当ててみよう。

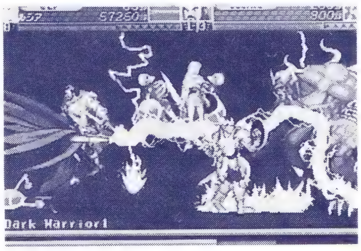
確かにエルフの魔法は転ばすことができるので、大オイルはめにいく後半のボスなどで頼りになるのではあるが、あくまで転ばすだけであってダメージ的にはそれほど期待できない。ということはボス

※同キャラがダブらない組み合わせ（4P）

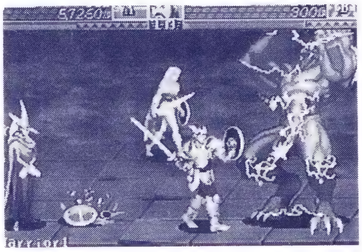
●	ファイター	ドワーフ	クレリック	M・ユーザー
●	F	D	C	エルフ
●	F	D	C	シーフ
●	F	D	M・ユーザー	エルフ
●	F	D	M	シーフ
●	F	D	エルフ	シーフ
●	F	クレリック	M・ユーザー	エルフ
●	F	C	M	シーフ
●	F	C	エルフ	シーフ
●	F	M・ユーザー	エルフ	シーフ
●	ドワーフ	クレリック	M・ユーザー	エルフ
●	D	C	M	シーフ
●	D	C	エルフ	シーフ
●	D	M・ユーザー	エルフ	シーフ
●	クレリック	M・ユーザー	エルフ	シーフ



「ウース!! わかったでやんす、親分」というかんじ。



「うむ。ハァー!! L・ボルト!!」。「君ィ追いうちに行きたまえ」。



「親分ー!! こいつちょっと強そうだから魔法使って下さいよ」



に近づく必要がある上、エルフは体力が少ないし防御力もないし、ということで、相棒から見ればこれほど不安なキャラはいないのである。すんなりいけばいいが、万一の時を考えるとエルフは頼りない。

　その他のキャラ、ファイター、ドワーフ、シーフについては、同じ戦士系としてその安定度（ザコ戦での能力、ボス戦での能力を総合的に見て）が判断の基準となっている。



エルフは一発が命取り、というのを実感できる写真。

　一応強いキャラがいたほうがクリアは楽だが、ある程度慣れてきたのなら逆につらい組み合わせでやってみるのも波乱万丈に富んだ冒険になるはずだ。

3Pプレイ

　意外に中途半端な3Pプレイ。

　基本的には2Pプレイの延長として考えればそれほど問題はないが、やはりザコ戦のことを考えれば2Pプレイよりは楽になる。

　ここでは詳しく3Pプレイのことは書かないが、2Pプレイより盛り上がりに若干欠けるというのが3Pプレイだと思ってもらうといい。

くそおも4Pプレイ

　何と数にして105通りもの組み合わせがある4Pプレイ。その奥は超深いが、まずはキャラのダブリのない純粋な？4Pプレイ15通りの組み合わせについてひと言。

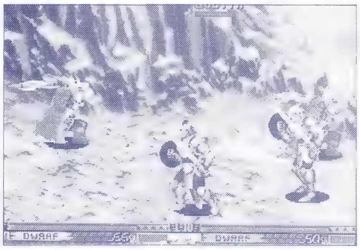
　この純粋な組み合わせは一応右のページの表にのせたが、その難易度、パーティーの特徴というものはそれほどなく、どれもクリアは楽な組み合わせである。

　やはり奥が深いのはキャラのダブリのある組み合わせである。

　90もある組み合わせはいちいちすべて紹介できないので、ここでは割と特徴的なものをいくつか挙げていこう。

●ファイター（以下F）×2
ドワーフ（以下D）×2

　超肉弾型である代表的な組み合わせ。力は強力無比なのであるが、その力を生かすためには店で売っているアイテムや拾うアイテム、各種強力な剣の割り振りがきちんとできないとつらい。

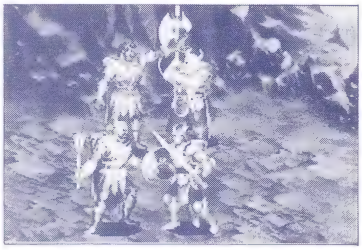


超肉弾戦好きな人たち。

　でもそのお手軽さは他に類を見ず、とりあえずわいわいやるのならお勧めのパーティーである。

●クレリック（以下C）×2
F、D
CCFD

　これは狂戦士軍団。とにかくダッシュ必殺技で暴れまくる人たちである。ボス戦ではストライキング、ブレスをF、Dにかけることによって、たいていのボスに超絶なダメージを与えられるのだ。多少のダメージは「神よ!!」で回復できるのがなおさら拍車をかけているのが特徴。



発狂している攻撃力がウリの狂戦士軍団。

●M・ユーザー（以下M）×2、F、C
MMFC

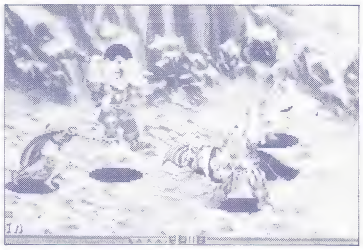
　理論上最強の噂が高いこのパーティー。ザコ戦でF、Cが暴れ、ボス戦では魔法でごり押し、さらに回復もできるのがすごいところ。このパーティーに果たして死角はあるのか？　多分ないであろう。このパーティーならクリアは最も近いはず。とりあえずクリアしたい人たちに自身を持ってお勧めするパーティーである。



「おれらが最強だ」「いざ出陣」。

●エルフ（以下E）×2、D×2
EEDD

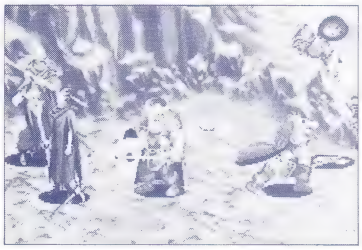
　ただ単に人間ではなくて亜人種のみで構成されているという理由から。特徴的でも何でもない。



「人間じゃないのよ私たち」。

●DDMM

　この組み合わせはザコ戦で割とダメージをくらっていきやすい。Dは前に出てザコをどんどん倒していきたいが、討ちもらしが多いのでMのフォローが重要。百裂のスキやダッシュ必殺技をガードされた時のことなど、MがDのいろいろな性質を知っていれば特に問題はなくプレイできるであろう。



ゴブリン強敵っす。

　対ボスでは実はMがほとんど活躍してしまうはずなので、Dのあのダッシュ必殺技→対空必殺技を決めるのは開幕だけ？　ちょっとDの役割は少ないのでD使いの人は、ややもの足りなさを感じてしまうかも。

●CCMM

　魔法のエキスパートのみを集めた魔法兵団といったところ。ザコでもボスでもいろいろなところで画面が暗くなるパーティーだ。

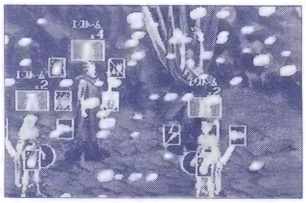


いつでもどこでも魔法。君たち画面が暗いって。

　この組み合わせは全員サークルの切り替えに熟練していないとダメだと思われがちだが、1人が使っている間にサークルを合わせることができるので、別にサークルの切り替えが遅くてもちゃんと機能するのだ。魔法の性質さえ知っていればできる、割と見た目よりお手軽なパーティーだ。

●EEMM

　攻撃魔法で相手を一瞬にして死においやっていく、これも魔法兵団。ボス戦において魔法だけ唱えておけば勝てそうである。



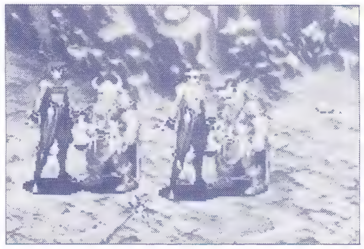
初めからアイスストームの数が超たくさん。どうやって死ぬ？

ただ、イヤリングの奪い合いになるかも。

　この強力無比な魔法兵団にも弱点はあり、後半のボスの攻撃を一発でもくらうと冷や汗ものだということ。ボスが魔法を使っている場合こちらは唱えられないので、その間が非常に怖いといえば怖い。でもやっぱり魔法は偉大というのがわかるパーティー。

●シーフ（以下T）×2、D×2
TTDD

　4人の中で最もつらい組み合わせ。4人が4人ともかなりのレベルにいないと、マンスコーピオンに勝てない。その後もハーピー、リッチデイモスなど…お先真っ暗。



いつでも死ねる人たちパート2。はっきり言ってやらない方が。

　これだけはあまり勧められない。

時給が安い!!

ファイター

担当：SHO

ファイターの役割

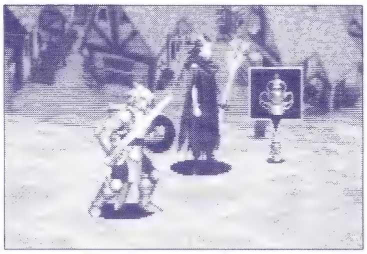
パーティープレイにおけるファイターの役割は、言うまでもなく前衛で戦うことだ。

道中のザコ戦などは、防御力の低いキャラの盾となるようにフォローするのが、仕事なのだ。

簡単なことのように思えるが、ファイターがうまければ、他のキャラもダメージを受けないし、自分も防御力が高いので、くらっても少しのダメージですむ。

これによって、回復系の魔法を他のキャラに回せるし、回復アイテムも使わなくてすむのだ。ファイターがC・シリアスリングを取るなどというのは言語道断！

イフリートボトルやジンサモニングリングは取っても構わないが、前衛で戦っているファイターは全体が見えないため、仲間の危機をとっさに察知して、アイテムを使うのは難しい。このような理由から、全体を見渡せるエルフやシーフなどに持たせるのがベスト。エルフ、シーフがすでに持っていたり持ち物がいっぱいだったときのみ、ファイターが持つようにすれば良い。


回復は、ファイター以外を優先的に。

とにかく、働くわりにはアイテムを持たせてくれなかったり回復してもらえなかったり、時給の安い働きをするのがファイターなのだ。

L・ボルトリング系

ファイターの特徴として、L・ボルトリングが出やすいというのがある。

L・ボルトリングは対エザーホーデン戦で、超重要なアイテムなのは知ってのとおりだと思うが、L・ボルトリングをエザーホーデンに使ったとき、1発で2回ダメージを与えることができるのは、ファイター、ドワーフ、クレリック、シーフの4キャラなので、ファイターが取っておくのがベストだ。


L・ボルトリングだけは、ファイターが取ろう。

宝箱を開ける場所も、L・ボルトリングが確実に出るところはファイターが開けるようにして、そのまま取っておく。

よって、ファイターはL・ボルトリングが出る場所だけは、必ず覚えておくことが重要になり、だれか別のキャラがL・ボルトリングの入っている宝箱を開けようとしたら、一言声をかけて、ファイターが取るようにしよう。

このようにパーティープレイでは、プレイヤー同士が確認しあってプレイすることが大切なのだ。

攻撃と魔法のサポーター

エルフ

担当：ワイルダーKEI

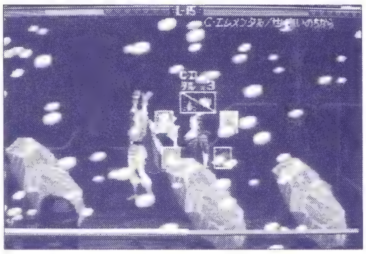
中途半端な存在なのか？

パーティープレイにおけるエルフの位置というのは、とてもあやふやで、4人の中にM・ユーザーがいるのなら、そのM・ユーザーをたよればよく、魔法がきれたときのことをあまり心配する必要がない。

しかし、M・ユーザーがパーティーの中にいない場合は、非常に重要なキャラに変身する。ザコ戦はそれほど苦戦しないだろうが、ボス戦においてはボスにダメージを与えるために魔法を使うのでなく、仲間が危険な目にあいそうなときだけに使うようにするのだ。そうしないと、エルフの持つ魔法の数は少ないので、最後の最後で苦戦する。全体に気をくばりつつ、魔法をいつ使うかに神経を集中させよう。

M・ユーザーのいる中で

では、M・ユーザーがいる場合はどういう役割になるのか？この場合のエルフの役割は、M・ユーザーの補佐官的な存在になる。M・ユーザーの魔法がきれたときにエルフが魔法を使い、その間にM・ユーザーが他の魔法にカーソルを合わせる…といった具合になる。

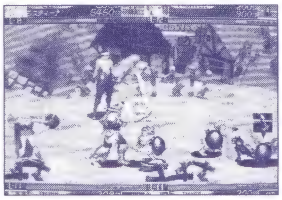

この隙にマジックユーザーはカーソルを他の魔法に。

また、ザコ戦のときに、M・ユーザーをザコから守るという役割も持つ（別にエルフでなくてもいい）。

後方からの援護攻撃

エルフには、弓矢を無限に放てるという特性がある。これを利用しない手はない。ファイターやドワーフが敵を攻撃している最中に、後方からエルフが弓矢で支援してあげるといい。

また、弓矢で敵を撃って反応（こちらの存在を攻撃することで気づかせる）させ、弓矢を撃って硬直して、動けないところに近づいてくる敵をファイターやクレリックなどに攻撃（守ってもらう）してもらう。


後方から射撃！エルフ２人にシーフ２人だと最高。

エルフって？

エルフというのは、攻撃と魔法共に使っていける万能なキャラである。

しかし、パーティープレイになると、攻撃、魔法は仲間を補佐するという位置付けになる。縁の下の力持ち、影の立て役者…そういった言葉がエルフにはよく似合うのだ。

パーティーの必需品

マジックユーザー

担当：C・LAN

M・ユーザーの役割。それは強力な魔法を使っての後方支援である。通常戦闘ではいまいち心許ないキャラクターだが、ボス戦ではいるかいないかで難易度は天地のごとく変転する。極端な話、熟練したM・ユーザーが1人いれば、他のパーティーがどんな編成であっても計り知れないほど冒険を容易なものにすることができるといえる。

我を崇めよ！
～ボス戦の心得～

M・ユーザーが主役となるのはボス戦だ。全体魔法のC・エレメンタルやアイスストームを用意しておき、味方が危機に陥ったらすかさず使う、というのが基本方針。

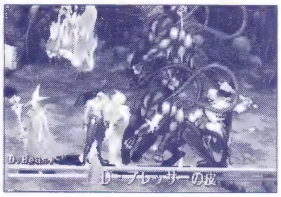
大抵のボスはプレイ人数が増えるほどザコが多くなったり、動きが速くなったりしてアルゴリズムが強化されるが、M・ユーザーならおかまいなしだ。マンスコーピオン×2も魔法連打で緑を簡単に殺すことができるし、ヘーストのかかったダークウォーリア（II含む）とて魔法の前には全くの無力。下僕どもが調子づいているようなら高見の見物としゃれこみ、粗相したら舌打ちをしつつ、やむなく救いの手をさしのべてやる。


これさえ入ればもうウハウハ。

下僕どもの命は俺が握っている…そう思うだけでゾクゾクしてくるではないか。M・ユーザーはボス戦においては、まさに神にも等しい存在なのだ。

路傍の石のごとく…
～ザコ戦の心得～

ボス戦では大活躍のM・ユーザーも、一戦闘員としては貧弱極まりない。生き残る、これこそが一番の仕事といえるだろう。無理に戦闘には加わらず、ファイター様やドワーフ様のおこぼれをありがたく頂戴する。戦士様方に快適な戦いをしていただけるよう、アイテムの回収やはぐれザコの相手に撤するのだ。


小銭稼ぎ!! これ重要。

さすがに2人プレイでは戦闘に参加せざるを得ないが、その場合も敵の少ない側を担当する。M・ユーザーはザコ戦においては、まさにゴミにも劣る（そこまでいうか）存在なのだ。

クローク俺様
イフボト貴様

M・ユーザー最大の弱点はバイタリティと防御力の低さ。ゆえにCSWリングやD・クロークなどの回復・防御アイテム、またロッドやイヤリングといった魔力アップアイテムは最優先で持つべきだ。逆にイフリートボトルやL・ボルトリングといった強力な魔法アイテム、ガントレットやスピードブーツなどはほとんど必要ない。一歩先を見て、キャラ特性に合わせたアイテム分配をしていこう。

圧倒的な破壊力を生かせ!!

ドワーフ

担当：MVP

パーティープレイでのドワーフの役割はズバリ、ボス戦でいかに働くかということだ。

それ以外にはやはり宝箱をお金にしていくのが重要。この2つさえできれば、ドワーフの役目はマスターしたも同然だ。

百裂と対空必殺技

ドワーフのダッシュ必殺技からの対空必殺技の連続技は、どのキャラの連続技よりも減るので、ボス戦ではガンガン当てていきたい。

特に体の大きいキャラにはかなりのダメージを期待できる。マンティコア、ダークウォーリア、テルアリン、D・ビースト、これらのボスには積極的に狙っていこう。

仲間と相談し、ダガーやハンマーで動きを止めておいてもらい、そこに突っ込んでいくといい。

次に百裂。たいてい使う相手は限られてしまうが、マンスコーピオンやハーピー、テルアリンのヘーストをかけた瞬間やリッチデイモスに有効。

前者は主に追い打ちを入れて、そのまま百裂にしてしまい、起き上がりに重ねるようにしておくのがいい。

後者はじかに百裂を当てるとよい。

どちらにしても、仲間にも一緒に斬ってもらうことによって、百裂の硬直時間を援護してもらうこと。

ボス戦以外では、ドワーフはその攻撃力を生かし、どんどん敵を殺していくことを心がけよう。弱い仲間のフォローも忘れずに。

宝箱を知る

ドワーフが宝箱を下から開けると宝箱が残り、その宝箱を斬るとお金になる。

これによって出現するお金は、はっきり言ってかなり助かる。

しかし、宝箱をドワーフばかりが開けるわけにはいかない。基本的に、ポーション等の回復アイテムが出現するものや、魔法のスクロールが出るものは、他の者に開けさせるのである。

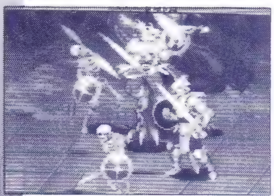
誰が開けても・・・・ダガーやハンマー、もしくはお金しか入っていない宝箱を開けるようにしよう。

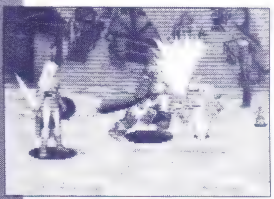
要するに、パーティーのメンバーが宝箱の中身をすべて知らないといけないということだ。せめて自キャラの分は覚えるようにしよう。

アイテムについて

店で買えるアイテムについて一言。

ハンマー、オイル、大オイル以外のものは、はっきり言って買う必要がないぞ!!


M・ユーザーの真価はボス戦で発揮される。


CSWリングは最優先で取らせてもらおう。D・クロークもね。

宝箱はおまかせ

シーフ

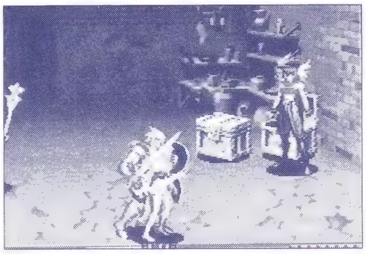
最大の仕事は援護。そしてダメージをくらわないことになる。

担当:がっちん

パーティープレイでシーフらしさを出そう

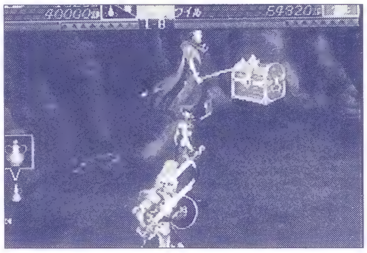
シーフは1人でプレイすると間違いなく一番きついキャラだと言える。盾と魔法がなく防御力も低い。

しかし、パーティープレイではそれらの弱点をほかのキャラクターが補ってくれるので、シーフならではの仕事をすることができる。じわじわと目立ってくるぞ。



最初の隠し部屋から大活躍。カギがなくても開けられる。

たとえば宝箱。普段ほかのキャラが悩んでいる宝箱やカギの数によっては見逃している宝箱を片っ端から開けられる。マジでほかのキャラのプレイヤーは有り難みを感じてくれるぞ。



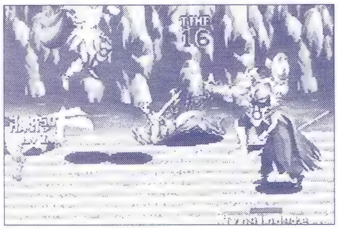
開けるプレイヤーが決まっている宝箱もあるので注意。

ただし、そのキャラごとに決まった内容が入っているので、すべてシーフが開けるわけではない。基本的にはファイターのL・ボルトリング。M・ユーザーたちはスクロールを覚えてもらって、そのほかの宝箱を開けてあげよう。わりとシーフは回復系のアイテムが恵まれているしね。

戦闘は援護役に徹する

パーティープレイの戦闘になるとシーフの役割は援護が中心になってくる。

まず2人パーティーの場合は、相棒が誰であるかによって多少かわってくるが、ファイター系であればザコ戦はフォロー役。ザコまとめ、スリングで援護、アイテム回収などが仕事になる。とくにアイテム回収は重要。前線にいるファイターがアイテムを連続して拾ってしまうときがあるだろう。このようなときは、さりげなく後方からスライディングしてあげよう。



敵の出すアイテムはすぐに回収してあげよう。

ボス戦は状況によるが、ボスを攻撃しているキャラの背後を守ろう。ただし、エルフと組むときはシーフもある程度は前線で戦うこと。

特殊なのはM・ユーザーと組むとき。今度はシーフ自身が先頭に立って、ザコ戦を戦わなければならない。責任重大だ。ただし、ボス戦はM・ユーザーに頼って構わない。思う存分甘えよう。

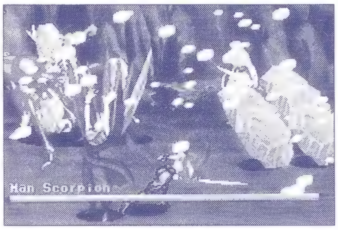
まあ結局、シーフの2人パーティープレイは1人プレイの延長のようなものになる。お互いに頼らず、でも自分だけでは行わない、がいいだろう。

では4人のパーティープレイはどうだろうか。この場合は心強い味方が大勢いることになる。ほかのキャラでプレイする以上に依存していいだろう。やはりシーフにたくましさはあまりない。



ザコ戦は援護に徹する。ダメージを受けないのも大切な仕事だ。

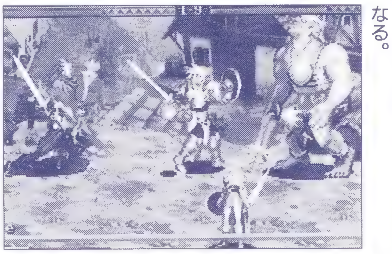
ザコ戦は完全に援護役でいい。下手に前線へおもむいて英雄ぶらないこと。ファイターなどの防御力の高いキャラにとっては何でもない一撃もシーフでは致命傷になりかねない。道中ではなるべくダメージを受けないのも自分の仕事だ。



ボス戦も働いているキャラの援護をしよう。

ボス戦もそれほど出番はない。たとえM・ユーザーがいなくても主力になることはないだろう。ボスを攻撃しているキャラの背後を守ってあげることを第一に考えよう。

ただし、オーガキラーブラザーズはスリングが役に立つ。可能な限り離れた距離からスリングを使ってあげよう。すると、石がヒットしている間にほかのキャラが斬りやすくなる。



オーガにはスリングが有効。攻撃しやすくしてあげよう。

ほかの援護方法としては、ドワーフの百烈斬りを背後から援護してあげよう。百烈斬りは途切れるとスキがある。そこをザコキャラに狙われないためだ。



上からの攻撃ならシーフは得意。連打で簡単に防げる。

また、上からの攻撃には強いので、シャドーエルフがM・ユーザー、クレリック、ドワーフを襲ったときもフォローしたい。逆に彼らは上からの攻撃に弱いからだ。ただし、トログロダイトのジャンプ攻撃は全員で逃げたほうがいい。あれは強すぎる。

シーフにはいっしょにプレイした人でないとわからないくらいシブイ援護が必要だ。

トラップ関係の連携も大切

とくにせまい場所で宝箱を開けるときは、シーフが開けないにしても一度近づいてトラップの有無を見てあげよう。これで全員が安全な場所へあらかじめ移動する心構えができる。



トラップがあることを確認してから開けるといい。

ほかに、道中にある吊り天井のトラップはシーフに反応しないが、ほかのキャラに反応して落ちてくるので注意。よって、全員とまとまって移動するよりも、このような場所では一足先に移動してしまおう。そのほうが安全だ。

結局は援護に徹するのがシーフだが、防御力の低さを抜かせば十分に戦えるキャラだ。ここ一番では、長いリーチと爆発的な攻撃力を披露しよう。

フォローに専念せよ!

クレリック

多人数同時プレイ時のクレリックは、縁の下の力持ち的存在。派手に立ち回らず、しかし重要で、渋い役どころだ。　担当:KAL

同時プレイ時のクレリックは、非常に地味な存在だ。攻撃に関してはファイターのフォローに回り、ボス戦になればM・ユーザーの魔法の派手さに神聖魔法は影をひそめてしまう。

しかし、この〝フォロー〟が実に大切なのだ。普段はM・ユーザーなどを敵から守り、ファイターのいない組み合わせでは代わりに前面に立って戦う。両サイドに分かれて戦う場面では、ファイターのいない側をガッチリ固めておかなければいけない。

仲間の体力を回復させるのも重要な役割の1つ。

このように、常に戦況を把握しておかなければいけないのが、多人数同時プレイ時のクレリックの最大の特徴だ。

組み合わせによる役どころを理解する

クレリックの通常攻撃能力は、お世辞にも高いとはいえない。メイスの振りの遅さ、リーチの短さ、攻撃幅の狭さなどのせいだ。

しかしダッシュ必殺技を使った連続攻撃は超一流で、敵との接近戦ができないわけではない。ここらへんは微妙だ。

したがって、ファイター、ドワーフのいるパーティーでは最前線は2人にまかせておいてエルフ、シーフ、M・ユーザーの護衛につき、援護、コイン回収、もれた敵がファイターなどの背後へ行ったりしないように始末する、といったフォローに徹することになる。

逆にファイター、ドワーフがどちらかしかいない、もしくは両方ともいない場合には、最前線で戦うことになる。フォローはエルフやM・ユーザーにしてもらうことになる。

こういった感じで、パーティー編成に応じて役どころが変わってくるので、クレリックプレイヤーは注意してほしい。常に前へ出て戦ってばかりとか、全く戦う気がないという人は、多人数プレイではクレリックをやらないほうがいいだろう。

画面を見わたし戦況を把握する

クレリックのもう1つの重要な役割、体力回復だが、これにもちょっとしたコツがある。敵との戦闘が終わって死ぬ直前だった仲間に回復をかける、というやり方では、危なくて仕方がない。気がついたら仲間がやられていた、ではダメなのだ。



このようにストライキング、CSWをかけてしまうと…、



自由になった敵が……!!危険。

そんな手遅れにならないためにも、クレリックは常に仲間の体力残量に目を光らせておかなければいけない。そして苦戦→体力低下の仲間がいたら、すぐにCSWをかけてあげるのだ。別に難しいことではない。ちょくちょく体力表示バーを見ていればいいだけなのだから。

魔法をかける前に、まずひと声

これも意外に重要なポイント。例えば画面端で敵と戦闘中のファイターにCSWをかけたとする。するとファイターは「CSWをかけられたとき専用グラフィック」になりクレリックのほうを向いてしまう……つまり前線で敵に背後を見せてしまうことになるわけだ。この直後、おそらくファイターはダメージを受けることになるはずだ。これはストライキングも同様。

似たような感じで、「魔法を使ったせいでタイミング（処理）がずれ、ボス敵をハメられなくなった、フォーメーションがくずれた」という状況に陥ることもある。

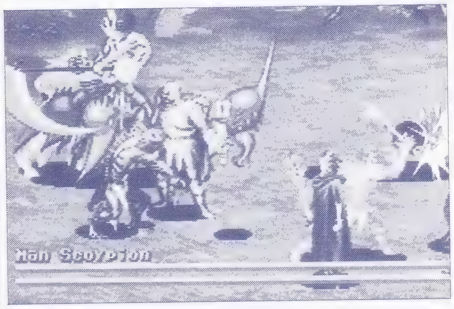
これはブレスを唱えるときにありがちなミスだ。せっかくマンスコーピオンやサラマンダーを斬り続けていたのに、「ブレス!」（ピキーンー!）」となってる間に敵がダウン状態になってしまって斬れなくなった……という結果はあまりにも危険でもったいない。

こういう事態を避けるために、「○○（←名前）、ちょっと一番下へ来てよ、回復かけるから」とかいっておくとか、よく見て1セット斬り込んで敵が完全にダウン状態になった瞬間にブレスをかけるというような配慮を心掛けよう。

また、ボス戦がはじまる前にあらかじめ声をかけておき、ファイターやドワーフにストライキング、ブレスをかけてから進む、というのも重要。そして普段はいざというときのためにCSWに合わせておくのがいいだろう（特定のボス戦では別）。

戦況をよく見て、もれた敵の始末、コイン等の回収、体力回復、とフォローを完璧にこなすのが同時プレイのクレリックの役どころ。地味だが意外に難しく、やり甲斐のあるキャラといえる。

細かい部分にも気が利く人向けかもしれない。



普段は責任をもってMUなどを守らなければいけない。しかし…、



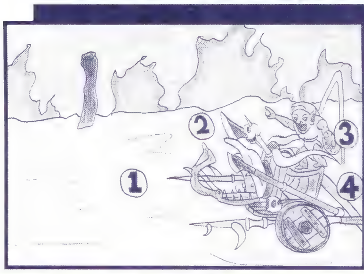
ファイター等の足元にコインのような邪魔なアイテムが散らないよう、素早く回収してあげることも重要。



戦闘中に回復をかけるときは、まず声をかけて!魔法回復ポイントでは、CSWを使い切るのも大切。店でのポーション代を節約だ。

動力となるゴブリンを倒せ

ゴブリン ウォーマシン



担当：がっちん

開幕からしっかりとしたフォーメーションで臨むこと。1人プレイのときはフィールドを自由に動き回れたが、2人以上のパーティーになるとゴブリン戦車長（?）の黄色の帽子は、オイルをばらまくのでやっかいだ。

よって、1人プレイで強く推奨した、上へラインをずらしての攻撃は非常にやりづらくなってしまう。

開幕ダッシュで決めろ！

さて本題へ入ろう。フォーメーションは図のような感じがいい。

①にはバリバリの戦士系が立ちはだかること。体を張ってゴブリン戦車を止められる勇者がほしい。もちろんいるならファイターが適任。

ここのプレイヤーは、後ろから戦車を押すゴブリンたちが倒されていなければ、戦車にひかれてしまうことになる。だが、その覚悟をして臨んでほしい。仲間を信じよう。なお、ファイターでチャンスがあれば二刀流で行なうこと。

②の位置も戦士系がいいだろう。ここは1人プレイならダメージは受けない場所だが、パーティープレイではオイルで燃える可能性のある場所。それなりの防御力と体力の持ち主が理想だ。

ここに位置するプレイヤーの役目は、もしゴブリン戦車が抜けてきた場合の最後の砦。ゴブリン戦車の動力であるゴブリンを倒しもらしたときは、だいたい一番上のゴブリンであることが多い。それを最後の最後で止めるためだ。

③と④に位置するキャラは消去法で考えて良い。①と②が適任でないキャラがいいだろう。基本的にはM・ユーザーやシーフ、エルフあたりもこの位置にしてあげよう。

さて、ここに位置するキャラの役割はゴブリン戦車を押しているゴブリン（なんかややこしい）の排除。こいつらを倒せばゴブリン戦車は動力を失い、容易に倒せるはずだ。

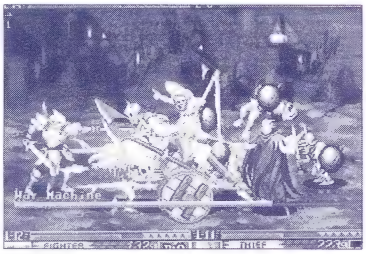
このとき、③と④は微妙に上下へ広がるといいだろう。4匹いるゴブリンのうち、端のヤツを優先的に倒す気持ちで臨んでほしい。しかし、端のゴブリンを倒そうとするとオイルに燃える危険がある。とにかくゴブリンを倒すのが目的なので、討ちもらさないようにしよう。ゴブリン戦車の正面でがんばっている仲間のためにもしっかりした仕事を遂行したい。また、適当にオイルを投げておいてもいいだろう。

なお、正面からの攻撃が強力な場合は、ゴブリン戦車自体が退いてくるのでそのつもりで。ファイターが二刀流のときなどは確実にそうなるだろう。このときは、上のラインへ③と④のプレイヤーは回避する必要があるので覚えておこう。下のラインへ逃げても意味がない。

ということで、①～④のプレイヤーたちがきちんと仕事をこなしていれば、ゴブリン戦車はUターンすることなく倒すことができるはず。とにかく足止めをしつつ斬りまくろう。



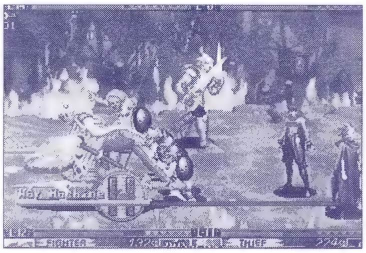
パーティーではフォーメーション重視。



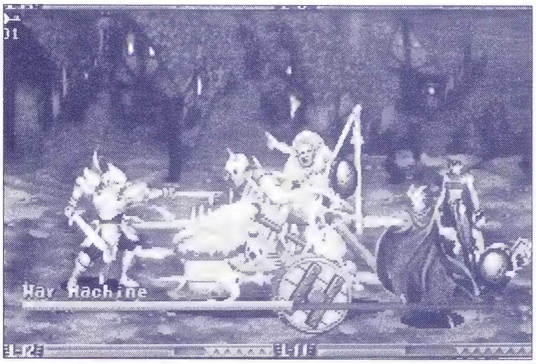
ファイターは二刀流で臨んでほしい。斬りまくれ。



オイルが怖いが、1人プレイで重宝したラインずらしは使う。



実は後ろで斬るプレイヤーが重要。討ちもらしは厳禁だ。



すべて倒して「足」を奪おう。あとは集中攻撃あるのみ。

Uターンへの対処

ゴブリン戦車を端へ逃がしてしまった場合の対処をしておこう。こうなる場合もあるので、あわてないこと。

まず、ゴブリン戦車が出てくる画面端からはなるべく離れること。再び前後からのフォーメーションを組みたいので、①に立つようなプレイヤーが正面から斬りかかる。1人プレイのように軸をずらしてもいい。そしてほかのキャラたちは素早く回り込もう。

やはりそのためにも、上のラインを確保したいので、ゴブリン戦車を下のラインへ誘導したほうがやりやすいだろう。

しかし、実際はフィールド中オイルだらけで、かなり行動が制限されてしまう。だが、何回も行き来されては、それこそ危険だ。

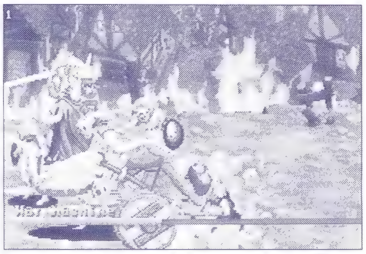
最後に、クレリックがいるのなら、倒す前にCSWをかけておこう。魔法数は回復するので有効に。



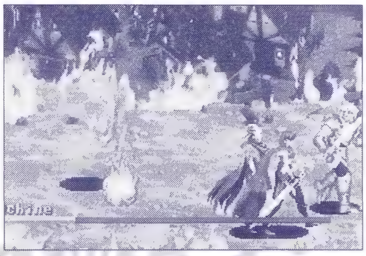
逃がしてしまったらしょうがない。あわてないこと。



とりあえず離れてから下のラインへ誘導する。



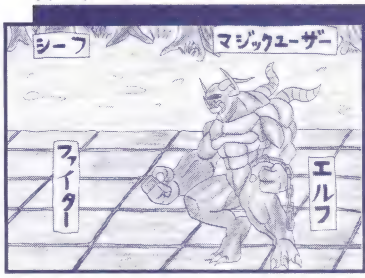
そしてラインずらしからの攻撃で足止め。



1人プレイと基本は同じ。ただし、オイルには十分注意。

ダークウォーリア

体当たりに気をつけて!



担当：ワイルダーKEI

軽視できぬMの存在

それでは、M・ユーザーがいるパーティーと、いないパーティーでの攻略をしていこう。

魔法の力は偉大だった!

まずは、ファイター、クレリック、エルフ、M・ユーザーのパーティーを見ていこう。最初に各キャラが準備しておくことは、

●M・ユーザー…カーソルをC・エレメンタルに合わせておく。

●クレリック…ダークウォーリアの車両に来る前にファイターかエルフ(両方でもいい)にストライキングをかけておくのが望ましい。ダークウォーリアとの戦闘が始まるときは、ブレスやCSWに合わせておくといいだろう。

●エルフ…カーソルをアイスストームに合わせ、ダークウォーリアの後ろに回り込んで斬りボタンを連打し、3回ぐらい当てたら対空コマンドを入力しよう。

●ファイター…エルフの対空技で倒れたところへ追い打ちする。なお、エルフとファイターの立場を逆にしてもいい。

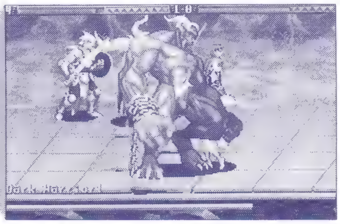
戦闘開始!

さて、いよいよ戦闘の始まりだ。順を追って説明していくと、エルフがダークウォーリアの後ろに回り込んで、斬り×3→対空技で転ばし、そこへファイターが倒れているダークウォーリアに追い打ちする。

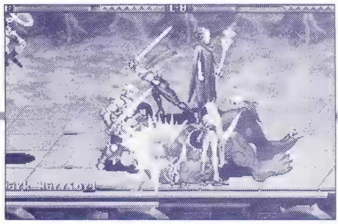
ダークウォーリアが立ち上がったらM・ユーザーの出番。C・エレメンタル(2P側はクラウドキル)を使ってダークウォーリアを転ばして、ファイターに追い打ちをかけてもらおう。この間にクレリックがすることは、わらわらと出てくるスケルトンに、神の御加護(A+B同時押し)をくらわすことだ。

M・ユーザーのC・エレメンタルが尽きたら、エルフのアイスストームを使おう。このエルフのアイスストームが効いているときに、M・ユーザーはアイスストームに合わせておくようにしよう。

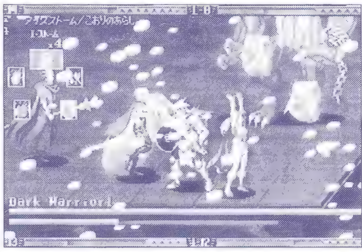
要は、魔法→追い打ち→魔法…といった具合に進めればいいだけだ。もちろん、魔法は使いきって構わない。



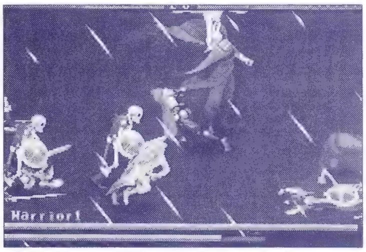
まずは後ろに回って斬って転ばす。



ファイターはすかさず追い打ちし…



ダークウォーリアが起き上がったらC・エレメンタルでまた転ばす。



エルフが魔法を使っている間に、M・ユーザーはアイスストームにカーソルを合わせる。

慣れてもキツイか!?

今度は、ファイター、ドワーフ、エルフ、シーフのパーティーだ。M・ユーザーがいるときみたいに魔法→追い打ち→魔法…といったコンビネーションができないので、非常に慎重に行動していかねばならない。魔法といえばエルフも使えるが、使える回数が少ないので、ダークウォーリアを転ばせるためではなく、仲間が危険な目に遭いそうなときに使うようにしよう。例えば、ダークウォーリアの円型に広がる近くに仲間がいるときや、下からくる雷の柱などに対してだ。

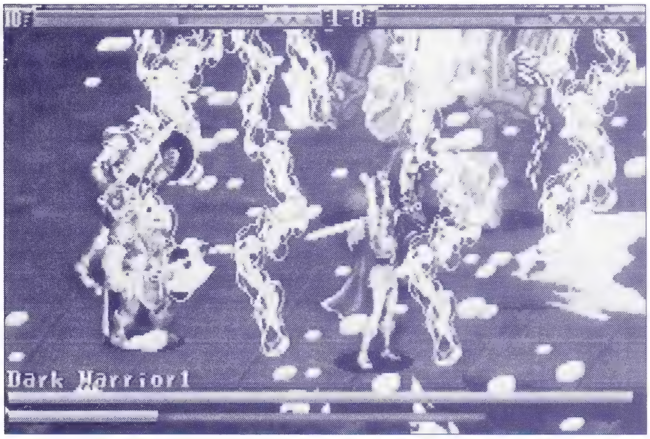
最初にとる行動はM・ユーザーのいるときと同じで、ダークウォーリアの後ろに回って斬り×2~3から対空技で転ばし、ファイターかシーフに追い打ちをしてもらおう。が、ドワーフの対空必殺技はもともと後ろに回るので、正面から攻撃してOKだ。

そして、そのダークウォーリアの倒れているところへファイターが追い打ちをかけるわけだが、その間にドワーフが、ハンマーを倒れているダークウォーリアに投げつけるのだ。うまく気絶してくれれば、ファイターの追い打ちの数が少し多く打ち込める。ハンマーは、何発も連続で出さないようにしよう。

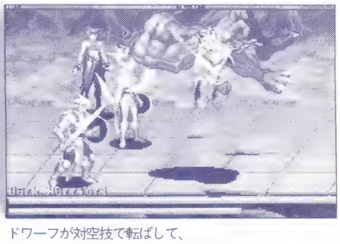
このことを考えると、道中に落ちているアイテムは非常に貴重である。必ず拾っておくようにしよう。おもに、ファイターとドワーフに拾わせておくようにしよう。

ダークウォーリアが起き上がったら、各キャラはバラバラに散って斬りボタンを連打しよう。そして、ダークウォーリアの出現した場所の近くにいるキャラが、ダークウォーリアの攻撃担当になってしまう。ダークウォーリアとの距離が離れていたら、無理をせずに逃げるか、アイテムがあれば使う。残りのキャラは、スケルトン退治だ。

エルフがアイスストームを使いきってしまったら、M・ミサイルに合わせて、味方を援護しよう。この時のエルフは、画面全体の様子を常に注意していなければならない。頑張ろう。とにかく、仲間が危険なときは魔法を使ってしまおう。気合いと慣れが勝負の分かれ目。一心同体になるのだ!



くう〜！　使うしかねぇすよ!!　斬り攻撃をダークウォーリアにガードされたときにも使うといい。



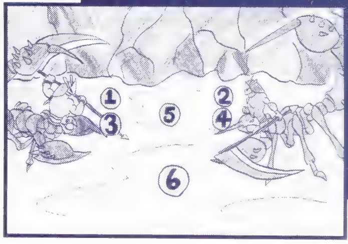
ドワーフが対空技で転ばして、



追い打ちしているところへドワーフがハンマーを投げつける。ボン…ボン…とタイミングよくボタンを押そう。

多人数プレイ最大の難所

マンスコーピオン



担当：SHO

マンスコーピオン

ステージ3-B激流ベスピア川を下れのボス、マンスコーピオンは少し特殊なボスで、1人用でプレイするときは1体しか出てこないが、2人用以上でプレイするときは、2体のマンスコーピオンが出てくるのだ。



2人用以上のときは、2体出てくるのだ。



1人用のときは、1体だが、

この特殊なボスは、多人数でプレイするときの最初のカベになる。そこで、2人用のときと4人用のときの攻略を、タイプ別に紹介していこうと思う。

2人プレイ

・2人用でプレイすると2体のマンスコーピオンが出てくるが、緑色マンスコーピオンは体力が少ないのでそんなに強くはない。多人数のときは緑色のマンスコーピオンを倒すように心がけるのが基本となる。

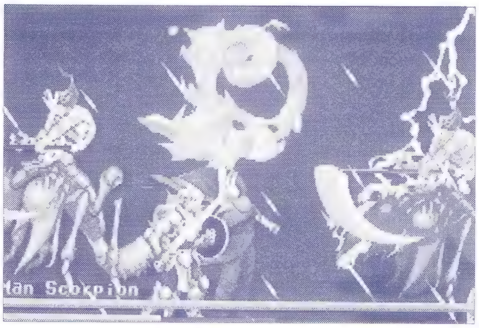
このことをふまえつつ、タイプ別の攻略をしていこうと思う。

●攻撃魔法キャラ

2人のうち、どちらかが攻撃魔法を使うキャラならば、この戦いは非常に楽になる。これはM・ユーザーとエルフのことを指すわけだが、M・ユーザーがいる場合は、とにかく緑色のマンスコーピオンが死ぬまで、C・エレメンタルを使ってマンスコーピオンを1体だけにすればいい。

エルフの場合は、アイスストームを使って緑色のマンスコーピオンを倒すのだが、

M・ユーザーがいれば、魔法で押せる。



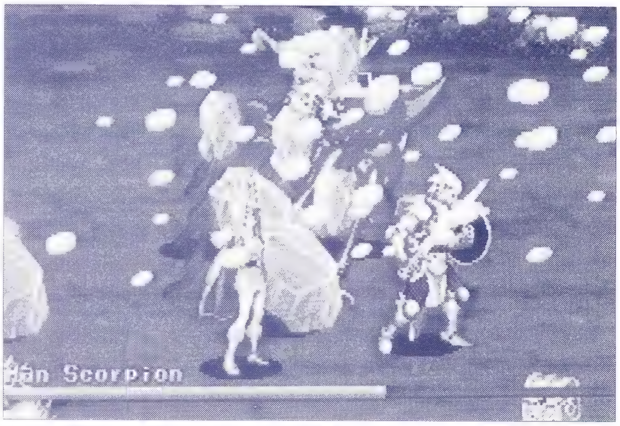
M・ユーザーと違い魔法だけでは倒せないので、ファイター系のキャラがマンスコーピオンに斬りかかってダメージを与えつつ、ファイター系がダメージをくらいそうになったら、フォローとして魔法を使うようにすればいいだろう。このときファイター系のキャラは、当然緑色のマンスコーピオンに斬りかかるようにする。

2人ともM・ユーザーであるとか、2人ともエルフといった場合は、魔法だけで押し切るのもいいが、エルフが2人というときは魔法だけでは赤いマンスコーピオンまでは倒せないので、緑色のマンスコーピオンが死んだ時点で、1人が斬りかかり、もう1人が魔法でフォローするのがベストだ。

マンスコーピオンを倒してクリアすれば、M・ユーザーとエルフは魔法が回復するので、魔法を全部使うつもりで戦うようにしたい。

理想的なパーティーはファイターとM・ユーザーで、ファイターが斬りかかり、M・ユーザーが魔法でフォローするようにすれば一番楽だ。

基本的に、M・ユーザーが魔法でダウンさせ、ファイターが追い打ちを入れるようにするだけでOK。このときM・ユーザーは、まわりのザコに気を配って自分がダメージを受けそうになったら、迷わずに魔法を使うようにするのが良い。



エルフは、倒すための魔法ではなく、フォローをする魔法。

パーティーの組み合わせによって直接攻撃にいくキャラが変わってくるが、M・ユーザーが2人と、エルフが2人というとき以外は魔法以外のキャラが、直接攻撃にいくのが基本となる。

しかし、シーフとエルフなどという組み合わせのときは、



ファイターが戦い、M・ユーザーがフォローするのが理想。

2人で斬りかかり、危なくなったらエルフが魔法を使うようにするのが良いだろう。

●肉弾戦キャラ

もし2人でプレイしたときに、攻撃魔法を使うキャラがいなかった場合、ここをクリアするのは難しくなる。

基本的な戦い方は、やはり緑色のマンスコーピオンを先に倒すのだが、緑色のマンスコーピオンに気をとられていると、赤いマンスコーピオンが攻めてくるといった感じになるので、プレイヤー同士の連携プレイが大切になってくる。

攻撃魔法が使えないキャラにとって、マンスコーピオン2体を相手にするのはかなりきびしい。

そこでアイテムを使った戦い方が非常に大事になってくる。

ここで持っていたいアイテムは、イフリートボトルとオイルだ。イフリートボトルは、相手をダウンさせるのにもっとも大切なアイテムであり、オイルは赤いマンスコーピオンだけになったときのオイルはめに重要なアイテムとなる。

理想的な倒し方は、まずダッシュ必殺技やイフリートボトルを使って、2体のマンスコーピオンをダウンさせる。そこで、緑のマンスコーピオンを集中してダメージを与えて倒したら、赤いマンスコーピオンをオイルではめるといった感じだ。

ショップに一度も入っていないこの状況でオイルを手に入れるには、初めから持っているいくばくかのオイルと敵が落とすオイルしかないので、オイルは非常に大事にしていきたい。

オイルはめをするときは、1人がオイルはめをして、もう1人はまわりのザコを相手にして、オイルはめをしているキャラに近寄らせないようにするのが鉄則だ。



緑のマンスコーピオンを集中して攻撃。


オイルでハメているときは、もう1人がフォローする。

クレリックがいる場合は、ストライキングとブレスをかけ、グールが出てきたらターニングアンデッドをかけるようにすれば、戦いが楽になる。

思い当たる組み合わせで一番キツイのが、シーフ2人で、とにかくダメージを受けないようにしてから、早めにオイルはめにもっていきたいところだ。

2人で戦うときの配置は、ファイター、ドワーフ、クレリック、シーフは①、エルフは②、M・ユーザーは③、というのが理想だ。

2人の場合は直接攻撃するキャラとフォローをするキャラを、しっかり把握して戦うことが大事だ。

4人プレイ

4人プレイの場合は、パーティーにM・ユーザーがいる場合と、いない場合を中心に紹介していこう。

まず、当然2体のマンスコーピオンが出てくるわけだが、2人プレイと違って、緑のマンスコーピオンの体力もかなりあるので、やっかいだ。

それでも赤いマンスコーピオンよりは先に死ぬので、初めは緑のマンスコーピオンを最初に倒す。

戦い方は、M・ユーザーが魔法でダウンさせて、他のキャラが直接攻撃で追い打ちを入れるのが基本パターンで、緑のマンスコーピオンを重点的に攻撃する。

緑のマンスコーピオンが死んだら、赤いマンスコーピオンを狙って、オイルはめや魔法でダウンさせて追い打ちのパターンでOK。

パーティー内にM・ユーザーがいれば比較的楽だが、もしいない場合はかなりキツイ戦いを強いられる。

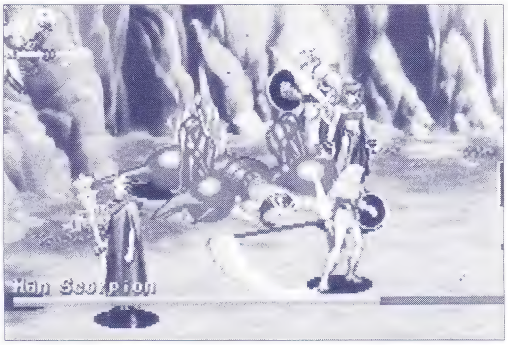
もしエルフがいる場合は、マンスコーピオンがジャンプして攻撃しようとしたときや、他の仲間がピンチのときだけ魔法を使うようにする。



M・ユーザーがいるときは、わりと楽だ

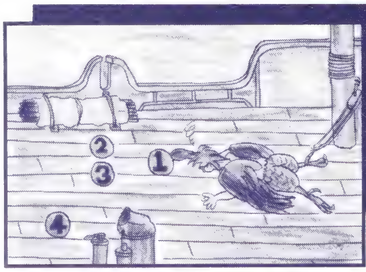
もし、エルフもいなかった場合は、イフリートボトルやオイルが重要になってくる。このとき、緑のマンスコーピオンを狙うわけだが、パーティーを2人ずつに分けて、それぞれ緑と赤のマンスコーピオンについて攻撃するのが良い。

各キャラの配置は、ファイター、ドワーフが①②で、クレリック、エルフ、シーフが③④⑤、M・ユーザーが⑥といった感じで戦うのが理想。

それぞれ分かれることが重要.


4人プレイのときは、必ずM・ユーザーを入れておいたほうが良い。そのほうが安全で、楽なのだ。

魔法とハンマーで撃墜



ハーピー

担当：がっちん

アエングモアの森・上空ハーピー

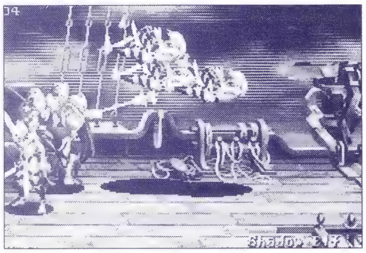
この前での買い物はハーピーとテルアリンでワンセットと考えておこう。

ということで、買うものはダガー、ハンマー、オイルすべてをMAXまで買い込む。もちろん持てないキャラは仕方がないが、ドワーフはダガーを持つ必要はない。

では、ハーピーと戦う前にシャドーエルフが2グループ来るので、その対処を考えていこう。

まず開幕からシャドーエルフがわらわらとやってくる。このときに各キャラはカーソルをハンマーに合わせよう。そのとき、エルフはM・ミサイルに合わせせつつハンマーでスタンバイ。クレリックはストライキングに合わせせつつハンマーでスタンバイだ。

ただし、M・ユーザーはM・ミサイルとR・グラビティに合わせ、R・グラビティでスタンバイしよう。



4人が重なって斬りを行う。ソード系のキャラがいると楽。

ということで、ここまでの行動はシャドーエルフの攻撃を止めながら行わなければならない。ファイターやシーフに速攻で合わせてもらってひとかたまりになろう。

また、上部への振り攻撃が強いキャラがいない場合は、全員がタイミングよくたたき落とす。要はしっかりとまとまるといい。

さて、最初のグループはシャドーエルフを残り一匹にするとシャドーエルフ（ワイバーン）が出てくる。これは全員で右端までスライディングしよう。ダッシュではシャドーエルフに体当たりするので危険だ。右下の宝箱を開けてヒーリングポーションを取る。

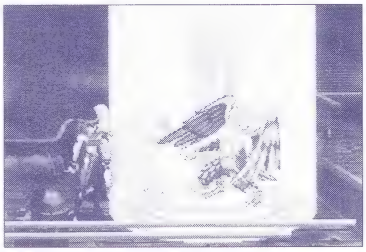


全員で右端まで移動しよう。これでF・ボールは当たらない。

そしてシャドーエルフ（ワイバーン）のF・ボールが終了したら（2～4発でランダム）、開幕と同じフォーメーションを組む。

今度のグループは残り2匹でシャドーエルフ（ワイバーン）が出てくるので、同じように右端へ移動。全滅させればハーピーが現れる。

ここまできちんとやれば、M・ミサイルを使わずにノーダメージでいけるはず。



M・ユーザーがいればR・グラビティが一番安全。

●ハーピー

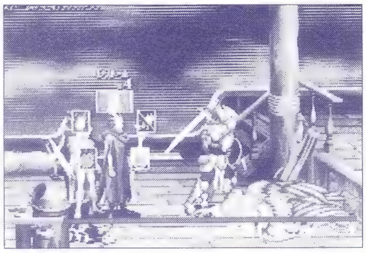
まず開幕の行動はM・ユーザーがいればR・グラビティ。最優先で行おう。いない場合は、ファイター系がダガー9発からのコンビネーション→ダッシュ必殺技でダウンさせる。ちなみに、ここの前に追い打ち係にストライキングだ。まだ、場合によってはダウンしないので、そこはほかのキャラがフォローしよう。



パーティープレイでの開幕ダガーもなかなかいける。

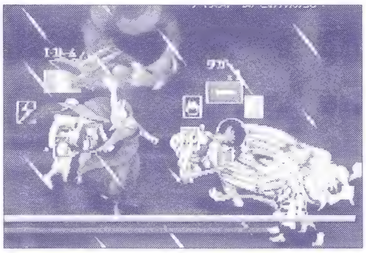
さて、ここからの役割を確認しておこう。まずファイターは追い打ち係。飛び立とうとするハーピーは、魔法やハンマーで防いでくれることを信じて挑む。自らもハンマーを使っていけば理想的。イラストの位置では①になる。

ドワーフはファイターがいなければ追い打ちをやろう。



基本的には追い打ち係とハンマー係。M・ユーザーは待機。

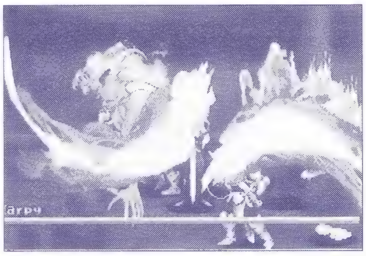
ファイターがいれば、開幕に対空必殺技やハーピーの起き上がりに百烈斬りを重ねる。ただし無理は禁物なので、ハンマー役でもいい。



ハーピーに飛ばれたらすぐに魔法。C・エレメンタルは右向き。

M・ユーザーは重要。やはりパーティープレイの花形だ。開幕にR・グラビティを決めたら早々とC・エレメンタルに合わせてフォローする。使うのはもちろん右向きの水の精霊だ。アイスストームも使っていこう。シャドーエルフは誰かがフォローしてくれればいいが、基本的には自分でたたき落とすつもりでやろう。乱打戦になったら安全な④の位置へ。問題はシャドーエルフ（ワイバーン）。すばやくM・ミサイルに合わせ直して、M・ユーザーが落としてほしい。これくらいはできるようにしよう。

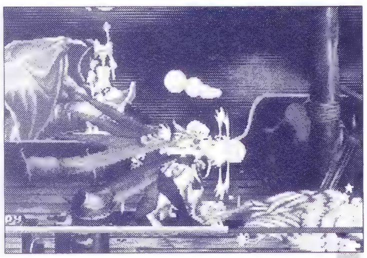
クレリックとエルフは開幕ハーピーをダウンさせたらハンマーを全部打ち込む。イラストでは②や③の位置になる。このあとの魔法に専念するためだ。



攻撃魔法が使えないパーティーでのイフリートボトルは重要。

クレリックは追い打ち役のキャラにストライキング。ブレスはテルアリン用にH・パーソンをとっておきたいので、CSWを用意しておく。

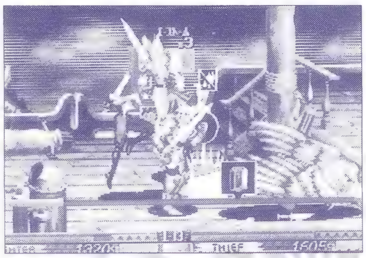
エルフはM・ユーザーがいればそれほど活躍の場はないが、いない場合は重要。ハーピーが暴れた場合はエルフの魔法でダウンさせよう。シャドーエルフ（ワイバーン）はM・ミサイルで落としたいがない場合は引きつけてアイスストームを使うこと。これならF・ボールを2発避けられる。



M・ミサイルでシャドーエルフ（ワイバーン）を落とそう。

シーフはちょっと特殊な役をやってほしい。ハンマーをまばらに使い、ハーピーの飛び立つタイミングを狙う。ほかには、対空必殺技の大オイル部分をハーピーに重ねたりしてフォローしていこう。

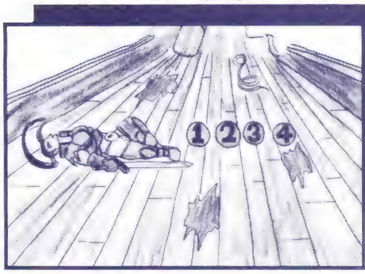
ハーピーはパーティープレイならそれほど難しくない。魔法やハンマーがたっぷりあるからだ。



シーフはシブイ後方支援でがんばろう。

さあ、順序よく並んで

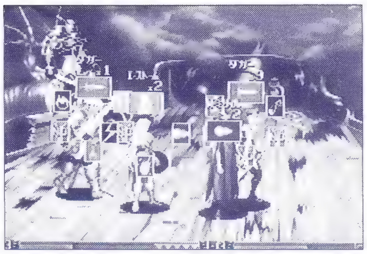
テルアリン



担当：がっちん

開幕とオイルハメが決め手

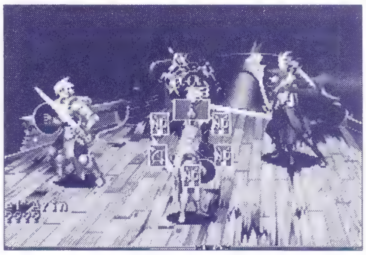
テルアリン戦は小道具をバッチリ使えばOKだ。始まったらすぐにダガーへカーソルを合わせよう。ダガーが持てないキャラや、ないキャラはオイルに合わせておく。



カーソルを早く合わせてしまおう。ダガーかオイルだ。

まず開幕のスケルトンはカーソルを合わせせつつ倒していこう。クレリックがいてもターニングアンデットはすぐに使わず、全員が合わせたいカーソルに合ってから使うこと。ここはかけ声の連携が重要になってくる。

そして、テルアリンが現れたら順番にダガーを撃ち込んでいく。イラストのように並ぶといいだろう。全員で一気に撃つとダガーが抜けてしまうのでひとりずつがいい。



ダガーはひとりずつ順序良く投げていこう。



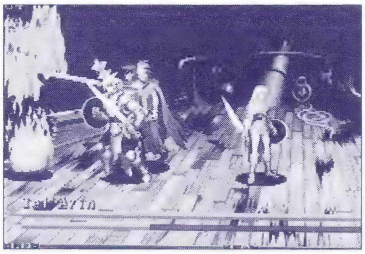
ひとりが投げ終わったら次のプレイヤーへ。スムーズに。

さて撃ち込む順番はしっかりと決めておこう。これは、それぞれのパーティーで決めてもらいたい。たとえば、1Pから順に行ってもいいし、上手なプレイヤーから始めてもいい。順番をしっかり決めたあとは撃ち込むだけ。このとき次のプレイヤーがやりやすいように数えながらやると失敗しにくい。すべて撃ったら、そのまま斬りつけてダウンさせよう。

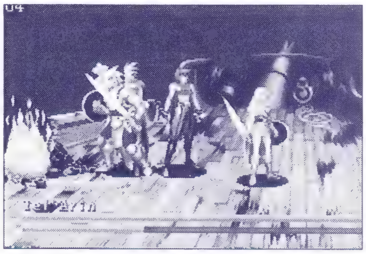
もしダガーがスカってしまいテルアリンが動き出したら作戦変更。無理にダガーは使わず誰でもいいからダウンさせる。このとき、カーソルが魔法に合っていない場合が考えられるので、素直に斬っても構わない。

ここからオイルハメの出番。ダガーをすべて撃ち尽くしたあとか、失敗して緊急でテルアリンをダウンさせたあとになる。この順番もダガー同様決めておくといいだろう。

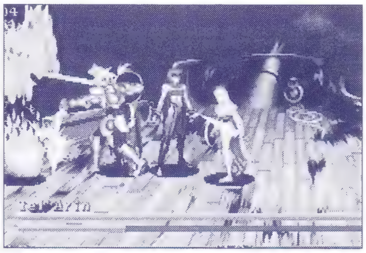
一応やり方を書いておくと、まずダウンさせたテルアリンに追い打ちを入れずにオイル。



オイルハメは追い打ちを入れずにオイルで燃やす。



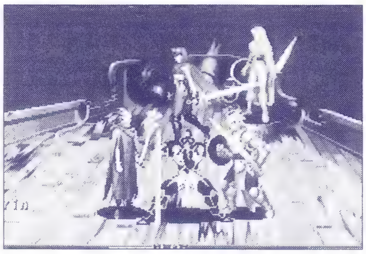
そのあとすかさずオイルを置いておき…。



そして剣で追い打ちをすれば同時にオイルで燃える。

このオイルが追い打ちになっている。

ここでテルアリンはダウン状態のまま吹っ飛ぶので、寝ているところにオイル。これは燃えないが、剣で追い打ちすると燃えてくれるので再びオイルを置く。あとはこの繰り返しとなる。



じつはスキだらけのアニメイトデッド。見逃してはダメだ。

ザコのスケルトンもいないので何度か練習すれば簡単にできるだろう。このオイルハメはD・ビーストでも役立つので必ずものにしよう。

では、ここからはオイルハメが失敗した場合のフォローを書いておこう。

まずクレリックがいる場合は必殺のH・パーソンがあるので何とかなる。ヘーストをかけられたら迷わずH・パーソン。ファイター系がザクザク斬って、誰かがダメージを受けたり、テルアリンが暴れ始めたらH・パーソン。ダウンさせても追い打ちを入れたら立つのを待たずにH・パーソン。て具合。なくなるまで使っていこう。ハーピーでブレスを乱発しなければ、テルアリンのヘーストが切れるくらいまでは使っていける。

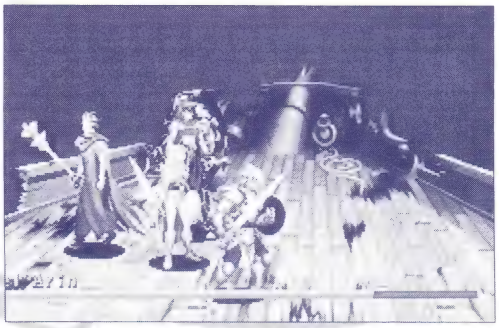


クレリックのH・パーソンは非常に役に立つ。

問題はクレリックがいないパーティーの場合。M・ユーザーとエルフがすべての魔法を注ぎ込んで挑んだほうがいいだろう。完全に倒せないにしても要は時間を稼げればいい。ダメージを与えるよりもヘーストが切れるまで、我慢するのが重要だ。このとき持っていればイフリートボトルも使って構わない。

もちろんヘーストが切れたらオイルハメをやり直すこと。次のオイルハメを多くの体力を残して失敗すると大変なことになるので注意。ここはキッチリ締めておこう。

パーティープレイのテルアリン戦はかなり楽。じつは4人全員がオイルハメを実行すれば、開幕にダウンさせたところから始めてもテルアリンをエスケープさせられる。このあたりが1人プレイと比べると楽な理由。これに魔法が加われればクリアできない要素はないだろう。



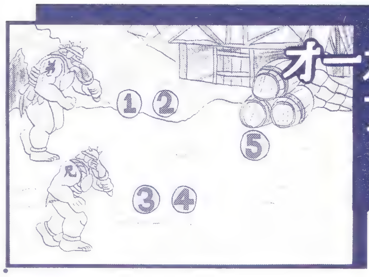
4人パーティーなら1本弱の体力でエスケープ。

最後になったが、テルアリンのエスケープする体力は4人パーティーで、ちょうどゲージ1本を切ったところ。あまりやり過ぎると腐海にしか行けなくなってしまうので注意しよう。たま～になかなかエスケープしないときがあるが、気にせずダメージを与えていこう。この状態であればヘーストは来ない。

オーガマスター ブラザーズ

落ち着いて戦おう。

担当：SHO



オーガマスターブラザーズ

多人数でここにきた場合、慎重に戦うことが大事になってくる。

初めに1体出てきて戦い、ある程度ダメージをあたえると、もう1体のオーガがやってきて、2体のオーガと戦うことになる。

ここにくるまでに持っておくと楽になるアイテムは、ハンマーである。

ガードが堅く、打撃の威力も高いオーガはハンマーでピヨらせてから攻撃するのが良い方法となる。

この方法は、はじめのオーガ（弟）と戦うときではなく、2体出てきたときにやる方法だ。

2人プレイ

2人用でプレイしたときの攻撃方法は特別なものはない。ただ、1体のオーガに2人同時に攻撃するのは相手の突進をくらいやすいので、1人で戦うのが良い。

2体目がでてきたときの最初に、1人ずつわかれて、オーガの後ろから斬りかかるようにして少しでもダメージを与えるようにする。このあとは、オーガ（弟）を先に倒し1体になったら、ハンマーを使って倒すか、1人が地道に戦えば問題はない。

もし、M・ユーザーやエルフがいたら魔法を使ってフォローし、シーフがいたら、スリングを使って、オーガの動きを止めつつ、もう1人が直接攻撃をしかけるようにする。



シーフがいたら、スリングでフォローするのがベスト

4人プレイ

4人でプレイしたときも基本的に2人プレイのときとかわりはないが、だれか1人が戦っているときに、オーガとの横軸をあわせないようにすることをこころがけよう。

また、ここで直接攻撃をするキャラはファイター系が望ましいが、もしいなかった場合は、盾をもっているキャラが攻撃すれば問題ない。

2体目のオーガがでてきたときの後ろから攻撃する配置は大事なので、図で説明すると、ファイターが①で斬り、ドワーフがいるときは、ファイターの後ろの②の位置で待ち、ファイターが斬っている最中に、対空必殺技をいれるのがベスト。

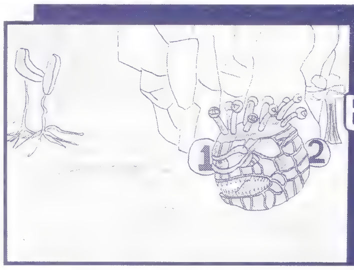
他のキャラはM・ユーザー以外、③④の位置にいて、③にいるキャラが攻撃するようにすれば問題はない。このときM・ユーザーはオーガとの軸をずらして離れているのがいいだろう。位置は⑤。

このボスは落ち着いてプレイすることが大事だ。あせって攻撃したりしないようにしよう。

ビホルダー

しゃがみ斬りでOK。

担当：がっちん



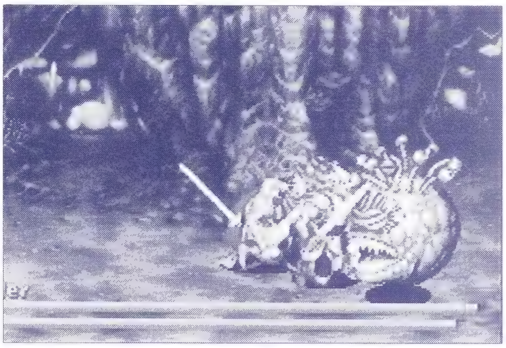
ビホルダーと戦う舞台は2カ所あるが、下で戦うことをオススメする。理由は、単純に広いフィールドが用意されているから。上のフィールドよりはだんぜん戦いやすい。

1人に任せよう

基本的には1人プレイと変わりはない。全員がビホルダーより上の軸でしゃがみ、縦軸をなるべく同じに合わせる。このとき影を良くみながらずらすのがコツ。ビホルダーとの影は絶対に重なってはいけない。

そして、だいたいの目安が付いたのなら剣を振ってみる。もちろんしゃがみながらだ。このとき多めに軸をずらしておいたほうがいい。剣がヒットすればOK。ヒットしない場合は少しずつ近づいて微調整しよう。くどいようだが、影が重なるのは近いぞ。

このように軸をずらしていれば、ビホルダーの攻撃はくらわない。噛みつきも大丈夫だし、しゃがんでいれば緑色の回転ビーム（？）をかわすことができる。



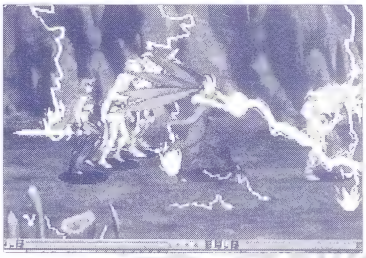
きっちり軸をずらすこと。食われるぞ。



とにかく1人が斬ること。全員で斬ると良くない。

さて、かんじんの剣を振るプレイヤーは1人でなければならない。理由はビホルダーに連続攻撃を当てると、ピンク色のリングレーザーのようなものを出してくることがあるから。しかも多方向にわたって出してくるので、パーティー全員がダメージを受ける可能性がある。あせる必要はない。攻撃力のあるファイターあたりに任せてじっくりいこう。

また、ビホルダーの噛みつきが空振りするので、左右へ大きく離れるときがあるが、この場合も無理に追いかける必要はない。しゃがみながら近づく程度でOKだし、そのうちビホルダーは戻ってくる。

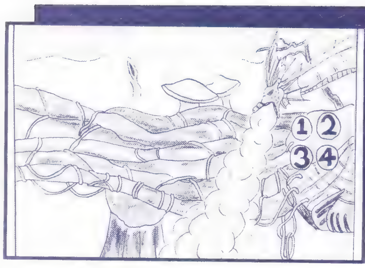


魔法は当てにできない。道中で使っておこう。

魔法は基本的に必要ないので、M・ユーザーとエルフはビホルダーと戦うまでに使い切ってもいいだろう。また、パーティープレイの経験が浅いとテルアリンで苦戦してしまい、腐海しか選択権がなくなるときもあるだろう。そのためにも一度は試しておこう。

グリーンドラゴン

ハマリすぎて怖い。



担当：MVP

エルフがいれば会うことができるグリーンドラゴン。

ドラゴンと聞いて「うぉ!!強そう」と思う人がいるかもしれないが、少しの知識さえあれば、単なるザコと化す。

狙いはブレス

1P攻略の時と同じく、こいつに攻撃をするチャンスはブレスを吐く時が狙い目。

まずはこいつのためにハンマーを持っていよう。そのためには前の面のハーピー戦でハンマーを節約しなければいけない。1人6発ぐらいハンマーを持ってくるようにしよう。もし、ハンマーを持てない奴、つまりM・ユーザーがいるならばしょうがない。

開幕

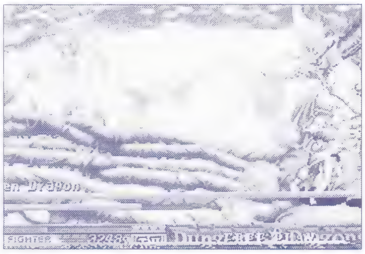
まずは全員アイテムをハンマーに合わせた上でボスに突入。

グリーンドラゴンが出現したら首の下に入り、ハンマーを投げつける。

この時、パーティーを2分割し、先にハンマーを投げる組と後ろに投げる組に分けよう。3Pなら前半に2人後半に1人とすればよい。

そして前半の組がハンマーを投げ終わったら、後半の組がハンマーを続けて投げるというふうにする。ハンマーを投げていない時はもちろん斬るように。

奴はブレスを永遠に吐き続けて死んでいくだろう。



ハンマーで昇天

M・ユーザーの場合

M・ユーザーが1人の場合は、相棒にハンマーパターンをやってもらい、自分はブレスの時は殴るだけ。

もしブレスが終わって奴がひっかき攻撃等をやってきたら、ようやく魔法を使う時だ。まずはM・ミサイルから使っていこう。

M・ミサイルを1発撃ったら少し様子を見る。この時、ブレスを吐くモードになったら再び首の下に行き殴りモード。

ブレスを吐いている時に魔法を使ってしまうと、ブレスを消してしまうので、殴るチャンスがなくなってしまうから1回ずつ様子を見るわけだ。

使う魔法の順番は、M・ミサイル→アイスストーム→C・エレメンタル→L・ボルトがいい。

その理由は、M・ミサイルは全弾当たればダメージが高い、L・ボルトは当てにくいためである。

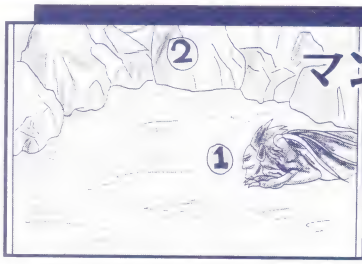
M・ユーザーが2人の時は、1人が魔法を使い切ったらもう1人にバトンタッチ、というふうにしよう。くれぐれもブレスの時に魔法を使って打ち消してしまわないように!!

M・ユーザーは再びブレスを吐かせるために魔法を使うのだ。



マンティコア

皆で強者を見守ってやればいい。



担当：MVP

大樹要塞を守る番人であるマンティコア。ボスというにはあまりにも力不足であるが、いちおうコツはあるのであくまで参考程度に覚えておこう。

戦士系がいる場合

正確に言えば、M・ユーザー以外のキャラが1人でもいる場合のことである。

この時は、フォーメーションの、

①…戦士系

②…他の人

というふうにするとよい。

①の位置で1人の強い奴がマンティコアの相手をしよう。①にいくキャラは、なるべく攻撃力が高くガードができるキャラがよい。

①の人は、基本的に1Pプレイ時と同じようにやること。ひたすら斬って、奴がガードをしたら突進をガードして後ろから斬りにいく。くわしくはファイターの攻略を見よう。

さて、②には①の人以外すべての人がいよう。なぜこの位置なのかというと、①と横軸を合わせると突進攻撃の危険にさらされるからである。

ハリネズミとス○フ○ンの場合

戦士のように武器を振り回すという野蛮な行為とは無縁な組み合わせ、つまりM・ユーザーのみで構成された2Pプレイの時はどうするのか?

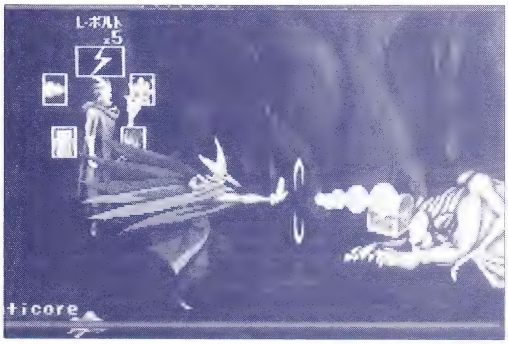
この場合、マンティコアとは横軸をずらし距離をとった②の位置に2人とも位置し、魔法のみでカタを付けるのがよい。

使う魔法は

● M・ミサイル
● L・ボルト

でOK。M・ミサイルをまずは2人とも使い切ろう。その後、L・ボルトを使う。L・ボルトに関しては、必ず当てていくようにしたい。奴が起き上がってから使うのではなく、追い打ちとして使うほうがいい。ダウンしたらすぐに使っていくといい。

この2つの魔法だけでマンティコアは倒せるはずだ。



この2人のパーティーの場合は、魔法のみで片付けよう。

ちょっといい話

● パーティーの中にドワーフがいる場合は、

①まずハンマーでピヨらす。

②ダッシュ必殺技→対空必殺技

というふうにやると、あっという間に倒せる。

● M・ミサイルでお手玉。

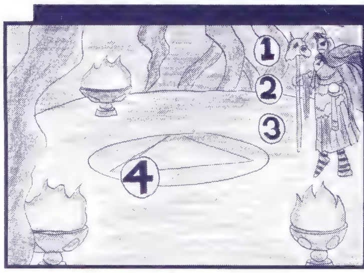
M・ユーザーかエルフの人にM・ミサイルを使ってもらい、マンティコアを浮かす。そして落ちてくるところに他の人が対空必殺技やダッシュ必殺技を当てるとなかなかおもしろい。



M・ミサイルで浮いているところに追い打ちを入れるといい。

みんなで斬ればこわくない

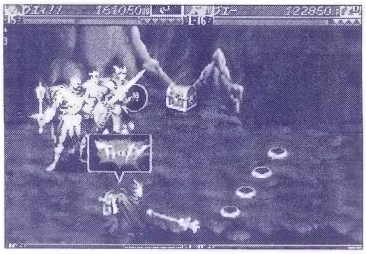
リッチ・デイモス



担当：KKY-いなりん

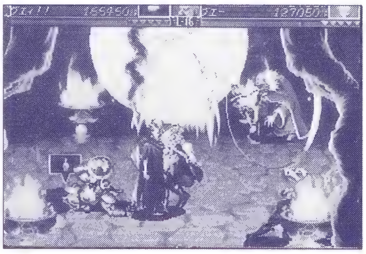
ボスと戦う前に

M・ユーザーがいる場合は、道中で出る写真①の宝箱はマジックユーザーが開けてスクロールLV4を取っておく。これはアイスストームなのだが、できる限りボスまで使わないでいく。



写真①この宝箱は鍵がかかっていないのでOK。

パーティープレイのときはボスのところに出る宝箱が2個になる。この宝箱は開けるキャラによって中身が変わってくるので、これを覚えておかないといけない。左下の宝箱はファイター、ドワーフ、クレリックが開けるとスピードアップポーションで、シーフ、エルフ、M・ユーザーが開けるとパワーアップポーションが出る。右下の宝箱はシーフが開けたときのみヒーリングポーションが出る。左下の宝箱をパワーアップポーションにできるキャラがいる場合はこのキャラが開けて、なるべく力の強いキャラがこれを使う。

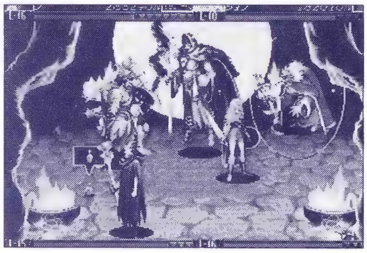


わりと見づらいので忘れないように。

グールが出るまで斬りまくれ

宝箱を開けおわったら、ボスがまだ「ぶい～ん」と光っているうちに写真②のようなポジションに移動しておこう。どうしてこのようなポジションになるかというと、2人固まっている組はボスに判定が出たらすぐ斬れるようにここで武器を振りまくっておく。

このボスに武器で何度か攻撃するとボスは後ろに吹っ飛んでしまうので、2人の攻撃が当たらなくなってしまう。ここで1人で反対側に待っているキャラの出番である。ボスが吹っ飛んだところにすばやく近づいて、2人が離れたボスを追いかける時間を稼げるようにボスを斬りにいって足止めしておく。



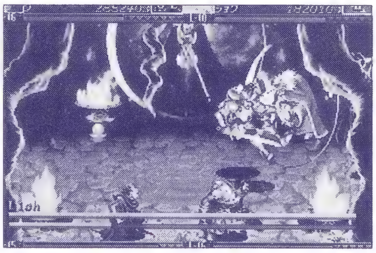
写真②1人のキャラはボスとラインをずらしておく。

注意点としてこのボスを斬るときにやってはいけないのが、ボスを左右から斬ってしまうことである。ボスはそのうち後ろに吹っ飛ぶので、左右どちらかのキャラがボス本体に当たって麻痺してしまう可能性が高い。

こうしてボスを斬り続ければ、基本フォーメーションのようにボスを画面端に追いつめることができる。よく見ると(よく見なくてもだが)この場面でも3人と1人に分かれている。ここでも3人の役割はとにかくボスを斬りまくることなのだが、ポイントは3人の位置がボスの正面とその少し上下になっていることである。画面端ならボスが後ろに吹っ飛んでもこちらの攻撃は届くのだが、このときラインが少しずれることがあるので3人が少しずれておく。

④のところに1人離れているのは、おもにクレリックもしくはM・ユーザーのポジションである。このキャラには非常に簡単でかつ重要な役目があるのだが、それは…しゃがんでいるということである。

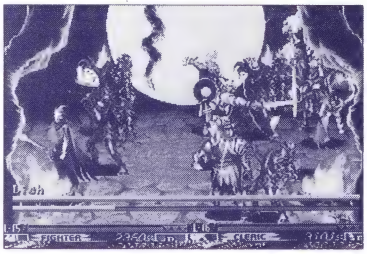
なぜしゃがんでいるかというと、3人がボスを斬り続けているとそのうちボスはアニメイトデッドを使ってくるが、実はこの魔法はしゃがんでいると転ばないで済むのである。クレリックの場合はアニメイトデッドをしゃがんでかわしたら、すぐにターンアンデッドを使ってグールを倒してしまう。M・ユーザーの場合は、グールが現れたらC・エレメンタルを1発使ってグールを転ばしてしまう。あとはイフリートボトルorジンサモニングリングを1個使えばグールを倒すことができる。



写真では見事に転んでしまっているが、この体力を覚えておく。

実はボスの体力がどれくらい減ったらアニメイトデッドがくるかわかっていれば、ボスを斬っているキャラもしゃがんでかわす余裕がある。

パーティーにクレリックがいない場合は、ボスを斬りにいくキャラとグールを相手するキャラに分かれる。なるべく力の強いキャラがボスを斬るようにする。



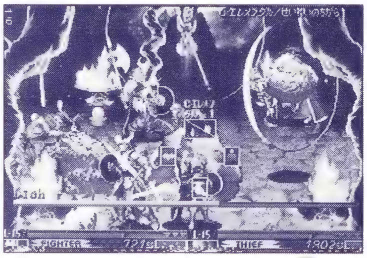
待ってましたとばかり「我に加護ぉ～」

グールが出ても斬りまくれ

アニメイトデッドのあとは武器で斬りまくって、またボスを画面端に追いつめてしまう。このとき画面内にグールが残っていない場合は、4人でボスを斬ってしまう。まだグールが残っている場合は1人がグールを斬りにいき、3人でボスを斬りまくる。M・ユーザーがいる場合はグールが画面内に残っていなくてもボスを斬りにいくのには参加せず、3人で斬りまくっているはずのボスが反撃してきたときに魔法でフォローするために少し離れた安全なところにいる。

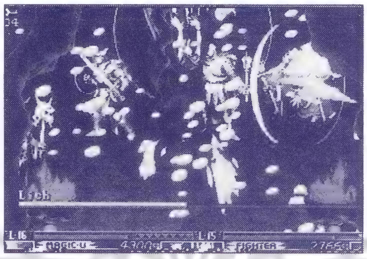
これでボスがメテオを使ってくるまでは斬りまくることができる。メテオを使われてしまったら、ボスの軸からなるべく上下にずれてメテオがおさまるまで待つ。

M・ユーザーがいる場合、ここまでアイスストームをきちんと温存しておけば5個以上持っているはずである。メテオが終わってからすぐにアイスストームを連続して使えば、そのまま一気に倒してしまうことができる。



とりあえず離れてひと休み。

M・ユーザーのいない場合は、メテオがおさまったらたみんなで斬りまくる。このときはアニメイトデッドのあとと同じようにすればよいのだが、このボスを倒したあとはショップがないので体力が少ないキャラは少し離れて他のキャラにボスを斬ってもらってもよい。



待ってましたとばかり「はあ～アイスストーム」。

必ずオイルを持ってくるべし

ディスプレッサービースト



担当：MVP

リッチデイモスとの傷がまだ残っているまま、このD・ビーストと戦うことになるはずなので、こいつは割と嫌なボスと言える。

そこで、マンティコアと戦う前、つまり大樹要塞に入る前のショップで、必ず全員オイルを買ってくることをおすすめする。こいつにはオイルはめが有効だからである。

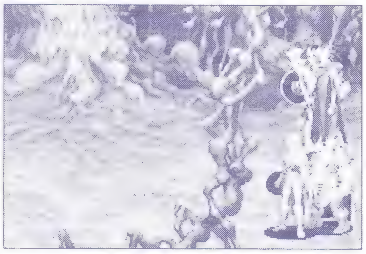
というわけで、D・ビーストと戦う前に、オイルにアイテムを合わせておこう。

開幕

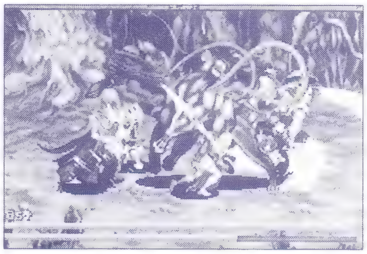
D・ビーストは最初、上下に本体と分身で分かれるが、どちらに本体がいくかわからない。そこで、あらかじめ画面端で、フォーメーションの①と②に分かれて位置していよう。

この位置にいれば、D・ビーストの後ろを取っているので、開幕で転ばすことができる。

転ばす時はダメージを優先させるよりも、1回斬ってすぐにダッシュ必殺技等、確実に転ばすことを考えよう。


この位置で待つ。

M・ユーザーが斬らなければいけない場合は、押しっ放しで出せるタックルを使うか、もしくはP・イメージを使って、1セットを入れて転ばそう。

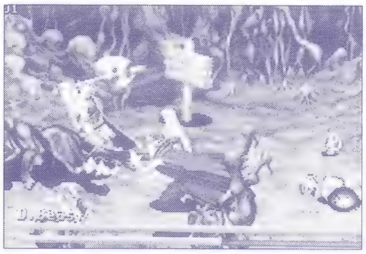

転ばすことを優先的に考えよう。

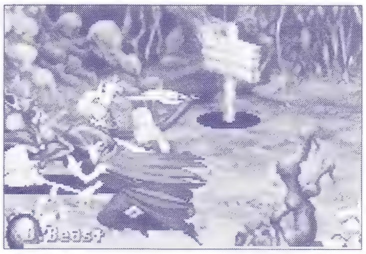
そして転ばした後は、いよいよオイルでハメる時代だ。

いざ燃やす

開幕でダウンさせたら、奴に速攻で近づきオイルを体に重ねるようにまく。そして、すぐに追い打ちをかける。すると奴は燃え上がり、再びダウンする。再びオイルをまいて追い打ち。以下くり返す。

③の位置の奴がオイルをまいてD・ビーストをハメている間、ザコとして出現しているゴブリンを④、⑤で相手にしよう。


オイルをまいて、


追い打ち。他の人はフォローをしてあげる。

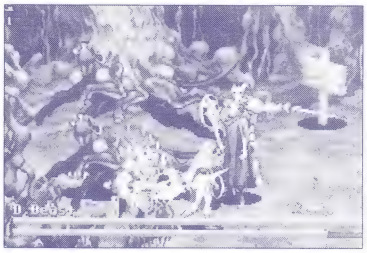
④は③の背後を守り、⑤は③の前にゴブリンがいかないようにうまくフォローしてあげよう。2Pプレイの場合は、④と⑤の役割を1人でやらないといけないので、割と大変である。

③の位置、つまりD・ビーストをはめている人は、オイルの数を頭の中で数えていよう。9個使った時点で相棒に交代するのが理想だが、遅れるとD・ビーストが起き上がってしまうので、8個使ったら相棒を呼び、9個目は相棒の1個目と重なるようにしておくといい。

オイルはめが成功していれば、奴の体力はもうほとんどないはずである。

注意することは、M・ユーザーの場合。M・ユーザーではこのオイルはめは、完全なはめではない。それは追い打ちができないからである。

従って、相棒がM・ユーザーの投げたオイルの後で、追い打ちを入れてあげよう。③の位置に2人いるということだ。


M・ユーザーの場合は他の人に追い打ちしてもらう。

この場合、2Pプレイだとザコの相手ができないが、そこはうまくたちまわるしかない。

普通の場合

さて、オイルはめ以外の戦い方はどうだろうか。もしくはM・ユーザーの場合で、オイルが当たらなかった時はどうすればいいのか。

基本的には1Pプレイ時と同様、ジャンプをしてきた所に攻撃を合わせていくわけだが、パーティーの人数が多ければ多いほど計画的にうまくいかず、結局ごり押しとなってしまう場合が多い。

この場合、1Pプレイの経験が豊富な人が、がんばって転ばすようにしなければいけない。オイルがない場合は、なるべく大ダメージを与えるコンボを入れていこう。

常に後ろをとるように攻撃していけば、それほどつらくはないはずであるが、やはり安定していきたいのならオイルはめに慣れていくのがいい。

「精霊たちよ!!」な奴ら

M・ユーザーが2人だけの2Pプレイ時はどうするのか?それはオイルはめが、完全なはめでないため出てくる問題だ。

ごり押しできるキャラではないので、やはり知力に頼る戦い、つまり魔法を使っていくことになる。

使ってもいいと思われる魔法は、

●M・ミサイル
●L・ボルト
●R・グラビティ
●P・イメージ

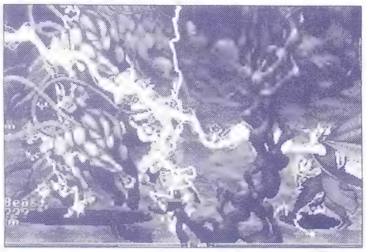
である。

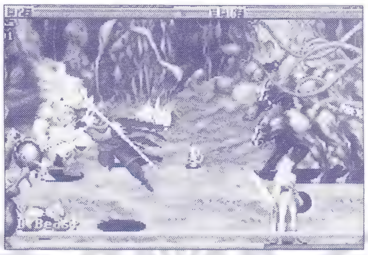
この中で最も使えるのが、L・ボルトである。というわけで、まず1人はオイル、もう1人はL・ボルトに合わせておこう。

そしてオイルはめが失敗し、奴がジャンプをしたら、着地後にL・ボルトを当て転ばしていく。L・ボルトがなくなったら、次の魔法はM・ミサイルだ。

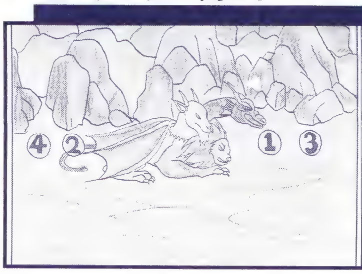
1人がオイルを使いきったら、役割交代して同様のことを繰り返す。オイルを使いきったら、R・グラビティを追い打ちに使うといい。

オイルはめの時のフォローは、主にタックルがいい。ダッシュしてどんどん当たり、片っ端から転ばしていこう。


L・ボルトはD・ビーストによく効くぞ!!


フォローはこいつの場合タックルがいい。

跳ばれる前に倒せ!



キメラ

担当：KKY-いなりん

大オイルを忘れずに

　タイプはマンティコアによく似ているのだが、起き上がりにいきなり突っ込んでくることが多いので、ファイター型のキャラが近間でザクザク斬り続ける戦法は少し危険である。よって大オイルの力を借りてサクッとハメ殺してしまうのが得策である。

　そのためにD・ビーストを倒したあとのショップで大オイルを買っておくのだが、少しでもお金をケチりたいのであれば全員で大オイルを9個ずつ買う必要はない。とりあえず2人が9個ずつ持っていれば大丈夫だが、たいした額ではないのでサークルに余裕があるなら4人とも9個ずつ持っていってもよい。

後ろから斬って転ばせる

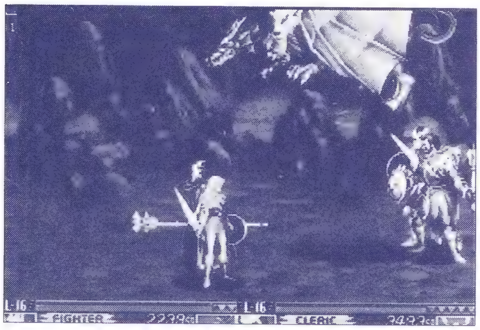
　ボスと対面する前にパーティーの中で体力が減っているキャラがいたら、ボスを出さないようにスクロールを止めながら右上の宝箱を開けてスーパーヒーリングポーションで回復しておこう。

　ボスは上から降りてくるので、なるべく力の強いキャラが後ろに回り込んで斬りにいく。これはボスを1度転ばせることが目的なので、コンビネーション→ダッシュ必殺技ぐらいでよい。後ろからなら連続技になっていなくてもボスはガードできないので多少余裕を持っていいのだが、ダッシュ必殺技が苦手だという人はそのままコンビネーションで転ばせるのもよい。

　このときボスを斬りにいくキャラは何で転ばせるか、あらかじめ他のプレイヤーに伝えておくことが重要である。

　他のキャラはボスを斬りにいったキャラのダッシュ必殺技（もしくはボスを転ばせる技）でボスが倒れるところにあらかじめスタンバっておく。このボスを1度転ばせた状態が、基本フォーメーションになる。

　先ほど大オイルは2人が9個持っていればよいと書いたが、①と②のキャラがこれに当たる。①はボスを斬りにいったキャラで、ボスを転ばせたあと少し位置を合わせてから大オイルを投げ始める。②はあらかじめスタンバっておくキャラで、ボスが目の前に転んだらすぐに大オイルを投げ始める。



ボスを斬るキャラはすぐに画面右まで行こう。

　③と④のキャラはポジションがきっちり決っているわけではないが、③は右上の宝箱が残っている場合は①がボスを斬っている間に開けておこう。また、D・ビーストのあとの店で3人が大オイルを買ってきたときは、③は大オイルを持っているキャラがよい。もし①と②のキャラが大オイルはめをミスったときなどは、③がフォローにまわる。

　④は②のキャラのフォローにまわる、というよりボスと一緒に出てくるヘルハウンドを足止めしておく、と言い切ってよいだろう。

　このボスと大オイルはめなしで戦おうとすると、意外に苦戦を強いられる。大オイルはめが失敗したときでも、まだ大オイルが残っているならもう1度ボスを転ばせて再度大オイルはめにもっていこう。

ノームの村での買い物
マジックリングの買える店

担当：SHO

ノームの村での買い物

　キメラを倒したあとに、ノームの村に行くと、マジックリングの買えるショップにいくことができる。

　ここで売っているマジックリングはCSWリング、L・ボルトリング、C・ライトリング、F・ボールリングの4種類。このうち、F・ボールリングは使いみちがないので、買う必要はないだろう。

　その他のマジックリングは、どれも使い道がある。

　ここで、何を買うかはキャラしだいなので、これを紹介しよう。

　多人数プレイの場合は、とにかくCSWリングを重視するのだが、もしクレリックとM・ユーザーがないときは、対ナグパ用に、C・ライトリングを4個以上は買っておくようにする。

　L・ボルトリングは対エザーホーデン用に6個以上はもっておきたいので、このときL・ボルトリングをいくつもっているかをみて、いくつ買えば良いのかを判断しながら買えばいい。

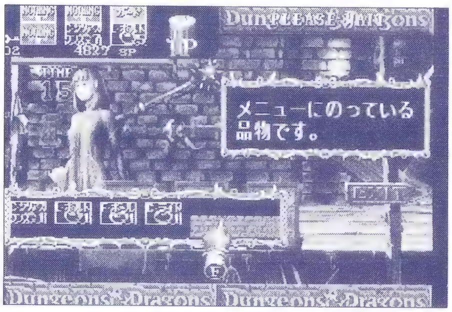
　最後にCSWリングを買うわけだが、これは金のゆるすかぎり買っておけば良い。あまりCSWリングを買いすぎて、体力の回復ができないということのないようにしたい。

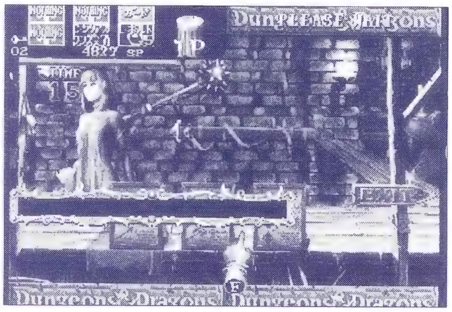
　各キャラがどのマジックリングをもてばいいのかというと、C・ライトリングはだれでもいいが、もつ人は1人にするのがいいだろう。

　L・ボルトリングはファイター、ドワーフ、クレリック、シーフの4人が持つようにする。エルフ、M・ユーザーが持ってしまうと、エザーホーデンにあまりきかないのだ。CSWリングは各キャラが2、3個持てばいいが、慣れてくればファイターは1個も持たないでいいだろう。

　その他に、伝説の剣をとるときは、L・ボルトリングとC・ライトリングをできるだけ押えて、CSWリングをなるべく多く買うようにしたい。

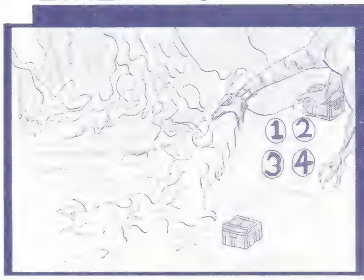
　ここでは特殊な武器も売っているが、買う必要はない。M・リングは各キャラにとって、多少買うものが変わってくるが、一度覚えてしまえばOKだ。





色は違えど…。

ブラックドラゴン



担当：MVP

グリーンドラゴンに続き、ドラゴン系の中で2匹目であるブラックドラゴン。こいつに会うためには、迷いの森で迷わないといけない。

迷いの森の抜け方については、1Pの攻略のドワーフのところを参照してもらうとして、さっそくブラックドラゴンの攻略に入ろう。

下準備が重要

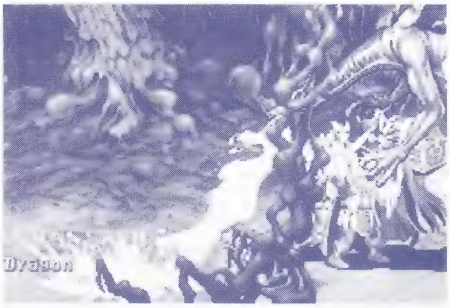
まずはこの面にくる前に大オイルとハンマーを全員買っておくこと。そして、ブラックドラゴンに会う前に、あらかじめハンマーに合わせておこう。

●開幕

ブラックドラゴンは開幕で必ずブレスを吐く。グリーンドラゴンと同じく、ブレスの時は攻撃のチャンスなので、ここを狙おう。

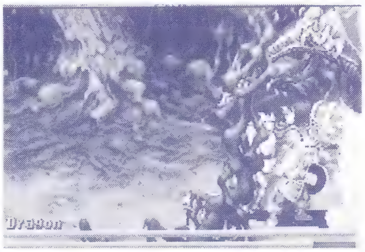
まずは全員右に向かってダッシュ。右端まで着いたら全員でハンマーを投げよう。

ハンマーを投げきったら、次は全員大オイルにアイテムを合わせて、今度は全員大オイルをすべて使う。これでOK。



あらかじめハンマーに合わせておいて、右に行って使う。

この時に注意しなければいけないのは、大オイルの当て方。大オイルはブレスの当たらないギリギリまで下がって(つまり、画面端より1キャラ分ちょっと離れた位置)投げること。そうしないと大オイルの火柱があまり当たらないからである。



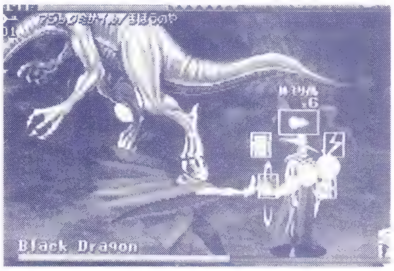
その後大オイル。位置に注意しよう。

ハンマーを持てない2人組

M・ユーザーのみで構成されたパーティーはどうすればいいのか。ハンマーを持てない2人は、はっきり言えばこいつに出会わないほうがいい。

それでもあえて行くという人は、大オイルに合わせておこう。そして、開幕右にダッシュ後大オイル連打。大オイルを使いきってしまったら、次は魔法だ。M・ミサイルがいい。

1人ずつ1回ずつ使っていく。ある程度ダメージを与えるとブレスがくる。ブレスの時はふところに入りこんで、いちおうAボタン連打でわずかであるがダメージを与えよう。この後再びM・ミサイルでダメージを与えていこう。ブレスを打ち消さないように。



M・ミサイルを1回ずつ使っていってブレスを待とう。

たとえ2人になったとしても…。

テルアリン&テルエレロン



担当：MVP

ドワーフがいればくることのできる、テルアリン&テルエレロンコンビ。とりあえずこいつらに会う前に死んではいないかな?

こいつらに会う前の落石地帯は非常にヤバイ。4人が全員足なみをキッチリ合わせないといけない上、1回くらうとゴツッと体力を奪われてしまうからだ。ここはさすがにがんばってくれとしか言いようがない。

テルアリン&テルエレロン

まず欲を言えば、1人がC・ライトを使えるといい。敵を2人共ピヨらすことができるからだ。その他の人は大オイルに合わせておく。

●目的と開幕

ここの目的はテルアリン。テルアリンさえ倒せば、テルエレロンは自動的に戦わなくてよくなるからだ。

●開幕

先ほど言ったように、C・ライトが使えるならばそれがベスト。もしない場合は、テルアリン、テルエレロン共に相手にしなければいけない。戦士系の2人でそれぞれの相手をしよう。



H・ハーソンがあれば楽。この後1セット入れて転ばすのだ。

●大オイルはめ

さて、どのような方法でもいいからとにかくテルアリンを転ばす。

そして、テルエレロンを相手にしている人以外は、テルアリンに大オイルをすべて投げつける。この大オイルを投げつけている間に、テルエレロンを相手にしている人は、テルエレロンを転ばし、その間にテルアリンに大オイルを投げにいくのが理想。まぁそううまくいかなくてもたいていは大丈夫である。



「おりゃー」と気合を入れて大オイル連打。

2Pプレイの場合は割と1対1の大オイルでは不足しているので、開幕でイフリートボトルや魔法を1人が使い、テルアリン、テルエレロン共に転ばし、2人でテルアリン大オイルではめにいくとよい。

もし魔法等がない場合は、ここの場所にある宝箱に何か使えるものが絶対にあるので、とりあえず転ばした後で宝箱を開けてみよう。

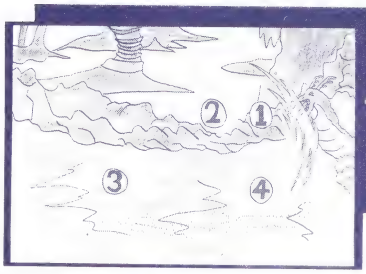
ちなみに、テルアリンは黒っぽいほうでテルエレロンは緑色である。くれぐれも間違えないように。



宝箱には使えるものが必ず1つはあるはず。

氷の剣で斬りまくれ。

フレイムサラマンダー



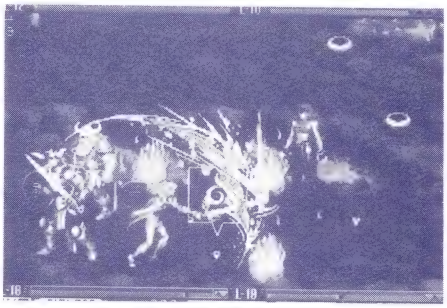
担当：KKY-いなりん

ボスと戦う前に

道中で出る氷の剣を誰に持たせるかだが、優先順位は①ファイター、②エルフ、③シーフ、④ドワーフといった感じである。これに伝説の剣を誰が持っているかなどもからんでくるが、なるべくこの順位の高いキャラに持たせるようにする。パーティーの中にファイター、エルフ、シーフが1人もいないときは、なるべくこちらのコースには来ないほうがよいだろう。

もうひとつ道中の話で、レジストファイヤーリングが出た場合は、優先的に氷の剣を持つキャラが取るようにする。もしこのキャラがこれ以降に使いたいアイテム（ロッド・オブ・Lなど）を持っているときは、レジストファイヤーリングを取ったときに落としたものを他のキャラが持っていけば、次の面で交換することも可能である。

パーティーの中にM・ユーザーかエルフがいるなら、ボスの部屋に入る前にサークルをアイスストームに合わせておく。



レジストファイヤーリングは氷の剣を持つキャラが取る

まずは転ばせろ

ボスと対面して動けるようになったらすぐに、氷の剣を持ったキャラがダッシュ必殺技で突っ込んで1度転ばせて（凍らせて）しまう。

もしこれが失敗した（しそうな）時は、M・ユーザーかエルフがいるなら合わせておいたアイスストームを使ってボスを転ばせる。また超安全にいくなら、動けるようになったらすぐにアイスストームで転ばせてもよい。

凍れ、凍れ、おら凍れい!!

めでたくボスを転ばせることができたら、氷の剣を持ったキャラが近づいて剣を振りまくる。このとき、倒れているボスに追い打ちが当たらない範囲内でなるべく近づいて、剣の先のほうがボスに重なるように振りまくる。

基本的にボスを氷の剣で斬りまくるときは、追い打ちが当たらないように少し離れておく。追い打ちはスキが大きいので、ボスの起きあがり尻尾攻撃をくらいやすい。

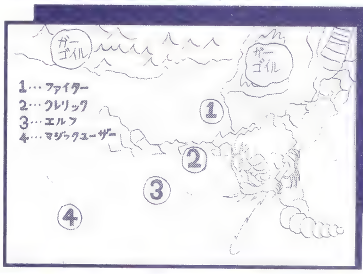
氷の剣で斬っているとボスは吹っ飛ぶので、どんどん画面端に追いつめることができる。画面端に追いつめれば空中コンボが可能になるが、このときも追い打ちは当たらない間合いで斬り続ける。注意しなければいけないのが、氷の剣をもっていない他のキャラがボスを斬ってはいけないこと。このボスを氷の剣以外で斬ってしまうと、ボスはほとんどのけぞらずに反撃してくるので危険である。

それでは他のキャラはどうするのか、図を参考にフォーメーションを説明していこう。

①は氷の剣を持ったキャラで、ボスを斬りまくるのが仕事。②は①のキャラのフォローで、左を向いてヘルハウンドが近づくのを防いだり、ヘルハンドが①のキャラの足下にアイテムを出したときはスライディングで回収する。③と④のキャラはわりと自由な位置取りでよいのだが、基本はヘルハウンドを足止めしておくことである。

やっぱり大オイル！

フロストサラマンダー



担当：KAL

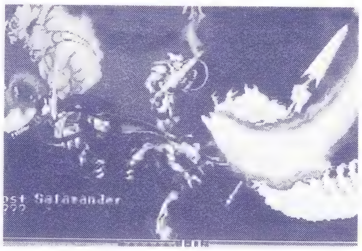
パーティープレイ時でも、フロストサラマンダー戦で使うのは大オイルだ。もともと大オイル4～5発で倒せてしまうボスが、仲間のフォローも加わってますます楽になってしまう。

そういうことなので、ロストワールドへ進む場合は大オイル要員を最低2人、できれば3人くらいは用意しておこう。慣れれば1人持っていれば大丈夫だ。

攻撃魔法を使えるパーティーの場合

これは楽だ。オイル係はあらかじめ大オイルに合わせておき、開幕でL・ボルト、C・エレメンタル(炎)、クラウドキル等を魔法使い系に使ってもらう。これでフロストサラマンダーとお供のガーゴイルの両方が転んでいるので、オイル要員はフロストサラマンダーに大オイルを全弾つぎ込み、あとの者（できれば魔法剣を所持している者）は邪魔にならないようにガーゴイルを斬っておく。2人以上で大オイルを投げれば、一瞬で終わってしまうだろう。

もしフロストサラマンダーが暴れだしたら、再び攻撃魔法で転ばせよう。



まず攻撃魔法で転ばせる。オイル係はスタンバッておく



転んだら、すかさず大オイル。



魔法剣を持った者がガーゴイルを相手してると楽。

攻撃魔法の使えないパーティーの場合

リング系アイテムやイフリートボトル、ジンサモニングリング等で代用できるので問題ない。また、魔法剣で転ばせて、他の者がすぐ大オイル、でも十分だ。

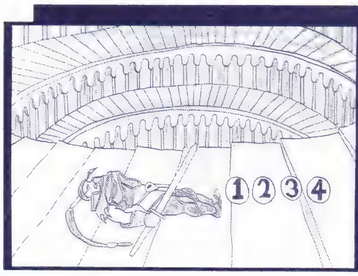
魔法剣を持った者がガーゴイルを相手し、他の者が2～3人同時に上下にずれて大オイルを投げる、という方法でも、とりあえず転ばせられる。

大オイル、リング系アイテムのどちらも無い肉弾系キャラは、念のためハンマーに合わせておくといいぞ。当たればきちんと気絶するので、後方支援にはいい。

時間はかかるが、炎の剣でハメ続ける、という方法も一応あるにはある。が、ここは大オイルで爽快感を味わおう。

今度は逃がさないぞ！

テルアリン



担当：KKY-いなりん

ヘーストの前にカタをつけろ

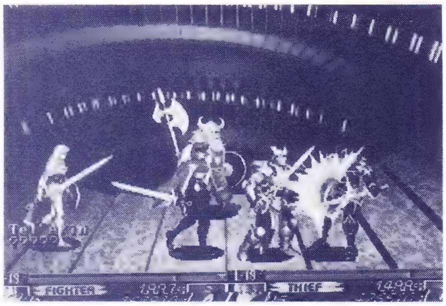
　ここで出てくるテルアリンは、1人プレイのときよりもかなり体力の多い状態でヘーストを使ってくる。しかもボスとの戦いが長引くとシャドーエルフがわらわらと現れてしまう。よって速攻で倒してしまいたい。とくれば…やはりここでも大オイルのお世話になっておくのがよい。

　というわけで9-AorBステージのあとのショップで例のごとく大オイルを買い込んでくるのだが、ここでは4人で9個ずつフルに持っていく。そしてボスと戦う場所の直前で、全員サークルを大オイルに合わせておく。

前へならえ!でオイルはめ

　まずはなるべく力の強いキャラが、コンビネーション↓ダッシュ必殺技でボスを1度転ばせる。もちろん伝説の剣を持っているキャラがいれば、そのキャラがボスを斬りにいく。ここで注意したいのはこのボスはくらいからの回復が早いので、連続技になっていないと反撃を受けてしまう。あまりよくばらずに、確実に転ばせることが一番の目標である。

　1人がボスを斬りにいっているとき、他のキャラはよけいなダメージをくらわないようなるべくボスとラインを合わせないように逃げ回っておく。ただ、ボスが倒れたらできるだけ早く全員で大オイルはめを始めたいので、あまりボスと離れすぎるのもよくない。



さあ並んで、大オイルの時間が始まるよ、みんな急いで〜。

　このボスに対して大オイルはめをする場合は、1人ずつ順番に大オイルを投げる方法をおすすめする。ボスと戦う場所に入る前に大オイルを投げる順番を決めておくのだが、初めにボスを斬りにいくキャラは自動的に1番になる。なぜならほとんどの場合、ボスが倒れたときに一番近くにいるのはボスを斬りにいったキャラだからである。

　ボスを斬りにいったキャラは、ボスを転ばせたら少し位置を合わせて大オイルを投げ始める。この間に他のキャラは倒れているボスに集まって、基本フォーメーションのように順番に並ぶ。これについては見ての通りで、①はボスを斬りにいったキャラ、あとは大オイルを投げる順番に並んでいるところである。

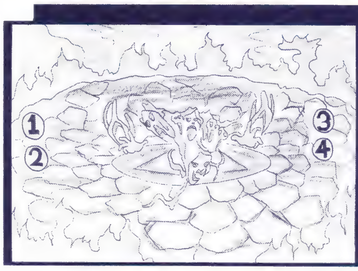
　なぜ1人ずつ順番に投げるのか?全員で一緒に投げてダメージが重なってしまうことの防止と、もし大オイルはめから抜けられてしまったときに大オイルの残り数が多い。また、このボスとの戦いでは最初のうちザコが出てこないことも1つの理由である。

　大オイルはめが成功すればあっさり倒せるのだが、失敗してヘーストを使われてしまうと少しつらい。M・ユーザーかエルフがいて、エザーホーデン用に魔法を温存しなくてよいならば、ここで魔法を使いまくって時間を稼ぐ。このときできれば追い打ちをいれたい。クレリックがいれば、H・パーソンを使うとかなり時間も稼げるしダメージも与えやすい。

　盾を持っているキャラはカウンターアタックがわりと有効。シーフは他のキャラにまかせて逃げまくろう。

ガーゴイル?眼中にないね。

エザーホーデン



担当：KKY-いなりん

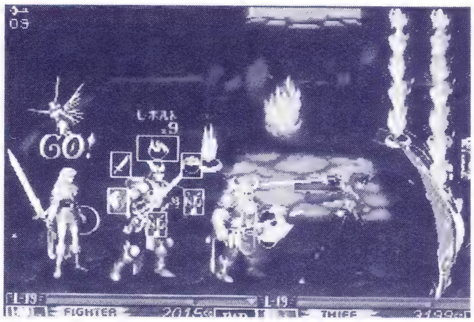
誰がライトニングを持つか?

　このボスと普通に戦おうとすると非常につらいので、1人プレイのときと同じようにL・ボルト(リング)で速攻、カタをつけてしまうのがよい。

　ここで誰がL・ボルトを使うかは、プレイを始める前とかプレイを始めてすぐなど、できるだけ早いうちに決めておく。道中でL・ボルトリングが出たら、そのキャラに拾わせて集めていく。

　キャラ的に考えると、このボスにリングのL・ボルトを当てたとき2度減りをするファイター、ドワーフ、シーフ、クレリックがよい。またM・ユーザーもL・ボルトは2度減りしないものの、ウィザードリィスタッフを持てばかなりの威力になるので、このキャラでもよい。

　要はエルフ以外のキャラならばよいのである。とにかくエルフはL・ボルトの威力が弱すぎる。



宝箱に用がなくてもここで落ちついて準備しておこう。

　このボスにL・ボルトを使うキャラは、道中でロッド・オブ・Lとイヤリングが出たら優先的に拾っていく。この2つのアイテムは壊れることはないので、出たらすぐに拾ってしまってよい。

　ボスの部屋に入る前に、写真の部屋で準備をしておく。L・ボルトを使うキャラはもちろんこれにサークルをあわせるのだが、その他に、魔法剣を持っているキャラは武器を魔法剣に変えておく。また、ここで後述の基本フォーメーションの①から④の位置(要は右にいるか左にいるか)も決めてしまおう。

ボスに右か左か迷わせろ

　ボスと対面したらL・ボルト担当キャラが、ボスとラインを合わせてから使う。このとき他のキャラは、基本フォーメーションのように画面の右と左にそれぞれ別れるようにする。①がL・ボルトの担当キャラで、②は①にほとんど重なるようにしていればよい。③と④のキャラは、ボス戦が始まったらボスとラインをずらしてスライディングで画面の右端をめざし、右端についたら①のキャラとラインを合わせるようにする。

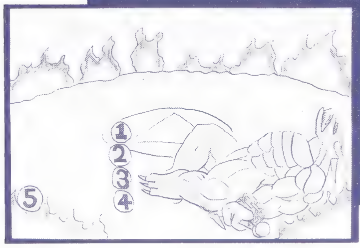
　これがうまくいくとボスは右に行こうか左に行こうか迷ってしまい、画面の真ん中でほとんど動けなくなってしまう。こうなればボスに近づかれる心配がほとんど無くなるので、L・ボルト担当キャラは余裕を持って前のL・ボルトのダメージが終わってから次のL・ボルトを使うことができる。

　もしパーティーの誰かがボスに食べられてしまったときは、他のキャラは魔法剣で斬るか魔法を使う。これならボスはすぐに食べるのをやめるので、最小限のダメージで助けることができる。間違っても魔法剣以外の武器で斬ったりアイテムを投げつけたりしてはいけない。食べられているキャラの体力が「あっ!」という間になくなってしまう。

　M・ユーザーとエルフはこのボスを倒すと魔法が回復するので、L・ボルト担当でなくても攻撃魔法をガンガン使ってしまってよい。

パーティプレイ最大の難所

ダークウォーリアⅡ



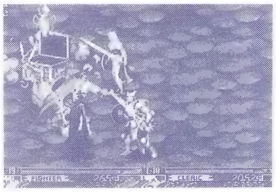
担当：ＫＫＹ－いなりん

最強装備で臨もう

このボスはパーティープレイで一番つらいボスだといってもよいだろう。よって、できるだけ装備を揃えた状態で戦いに臨みたい。

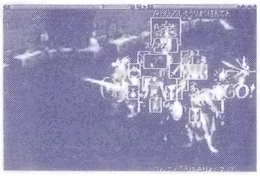
エザーホーデンを倒したあとのショップで買うものだが、各キャラのサークルの空き具合と、このあとに出るアイテムを誰が持つかを考えて、大オイル→ハンマー→シルバーダガーの順で買っておく。ただシルバーダガーは乱戦になってしまうと当たりづらいので、無理に買っていかなくてもよい。

またここまでに持ってきているアイテムだが、イフリートボトルとジンサモニングリングがある場合はもちろんボスまで持っていく。


ここのイフリートボトルは使わないで持ってくる

ボス前の隠し部屋でイフリートボトル、ジンサモニングリング、ワンダーエッグが手に入る。イフリートボトルとジンサモニングリング（以後全体攻撃アイテム）は最優先で持っていくのだが、ワンダーエッグはボスを転ばせることができないのでシルバーダガーよりはいいというレベルである。

ボスの部屋にはいる前に各キャラサークルを合わせておく。基本的には全体攻撃アイテムか大オイルに合わせるのだが、その他にM・ユーザーとエルフは全体攻撃魔法に、2Pクレリックはアースクェイク（意外に忘れやすいが重要）に合わせる。4人プレイならば2人が魔法か全体攻撃アイテムに、2人が大オイルに合わせる。


ここでじっくりサークル合わせとミーティング

よっしゃー完璧だぜ、の場合

はっきり言ってこのボスは「絶対これでないとダメ」というたきっちりしたパターンにはまる感じではなく、全体的に大きな流れみたいなものがあって、パーティー構成やその時々の状況によっていろいろなパターンが考えられる。

まずはうまくいったときのパターンを、大まかな流れで書いていこう。

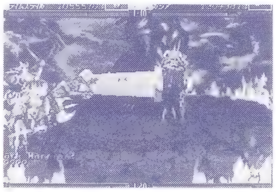
最初に魔法か全体攻撃アイテムを使って、ボスを1度転ばせる。ボスを転ばせることができたら大オイルはめをする。これがわりと難しいのだがここではサクッと決まったとしよう。

大オイルはめがうまくいけばこれで倒せてしまうか、もし倒せなかったとしてもかなり体力を奪えているはずなので、あとは魔法や残ったアイテムを使うなり、少し斬るなりすれば倒せる。

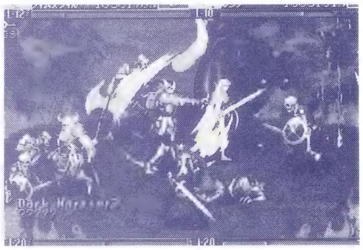
毎回このようにできればあまり問題ないのだが、実際にはわりと乱戦になってしまうことも多い。ここからは場面ごとに細かく見ていきながら、乱戦になった場合の戦いかたやフォローについて書いていこう。

開幕最重要課題、「転ばせろ」

まずはボスと対面したときの開幕から見ていこう。このボスはパーティープレイだと最初からヘーストを使っているので、1人プレイと同じようにボスの現れたところを斬りにいったり、シルバーダガーなどを当てにいくことがほとんどできない。よって、ボスと対面してすぐに魔法か全体攻撃アイテムを使う。


ボスか動き始めるのが早すきる

ここで魔法か全体攻撃アイテムを使ったとき、ボスがどのように倒れるか考えていこう。この場面ではボスの倒れる位置がわかりやすいほうが大オイルはめにいきやすいので、なるべくボスが大きく吹っ飛ばないほうがよい。だいたい、アイストーム→M・ユーザーのC・エレメンタルとイフリートボトルと2Pクレリックのアースクェイク→エルフのC・エレメンタルとジンサモニングリングの順で吹っ飛びが大きくなっていく。アイスストームはその場から左右どちらかにコロッと倒れるし、動けるようになるのが少し早いので、大オイルはめにいきやすい。


ボスかこの位置でジンサモニングリングを使うと、


こんな位置に吹っ飛んでしまう。

●M・ユーザーがいる場合

パーティーにM・ユーザーがいる場合、1つのパターンとして、道中のL・ボルトリングは全部持たせていき（もちろんノームの村のショップでもM・ユーザーが買ってくる）、途中のエザーホーデンは自前の魔法を全部使ってでもいいからなるべくリングを使わないようにして倒す。こうして残ったL・ボルトリングをこのボスまで持ってきて使う。このパターンの場合、ボスの部屋の前でM・ユーザーはL・ボルトリングに、残りの3人のうち2人は魔法か全体攻撃アイテムに、1人は大オイルにサークルを合わせておく。

このパターンの開幕は、まずM・ユーザー以外のキャラが魔法か全体攻撃アイテムを使ってボスを転ばせて、その間にM・ユーザーがボスとラインを合わせる。ここでボスとM・ユーザーの距離が離れているときは、もう1発魔法か全体攻撃アイテムを使ってもよい。

M・ユーザーはラインを合わせたらすぐにL・ボルトを使う。ボスはまだ倒れているはずなので追い打ちになるがまったく問題ない。1発目が当たったらL・ボルトが無くなるまでボタンを連打していれば、すべて追い打ちで当たってくれる。L・ボルトが連続ヒットしている間に他のキャラがボスに近づいて大オイルをスタンバっておいて、L・ボルトが全部無くなってボスが倒れたところに大オイルはめをする。M・ユーザーもL・ボルトを使い終わったらすぐにボスに近づいて大オイルはめに参加する。これでうまくはまればボスを倒すことができる。

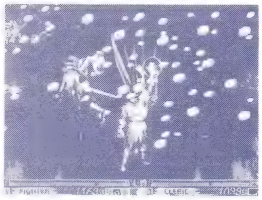

何も考えすにL・ボルト連打でよい

このとき余裕があるなら次のナグパ戦開幕を考えて、M・ユーザーがアイスストームやC・エレメンタルなどの全体魔法サークルに合わせておくか、数に余裕があればこれでとどめを刺してもよい。

●L・ボルトがない場合

L・ボルトを使わないパターンは、最初に魔法か全体攻

撃アイテムで転ばせたところ


これでナグバ戦の開幕アイスストームも可能。

から大オイルはめを狙っていく。ただヘーストがかかっているので起きあがりが異常に早く、なかなか1発目の大オイルを当てることが難しい。大オイルはめにいくキャラとボスの倒れる位置が遠いときには、そのキャラが近づくまで何発か魔法や全体攻撃アイテムを使う。

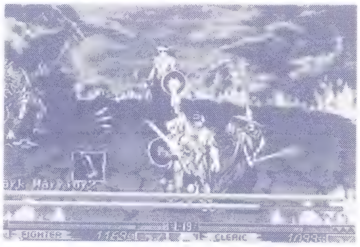
魔法を使えるキャラ（1Pクレリックを除く）がいる場合は、開幕そのキャラに魔法を使わせる。これは1発目の魔法で、大オイルはめにいくキャラとボスの倒れる位置が離れているときに、全体攻撃アイテムを使ったときと違ってもう1度サークルを合わせなくてもよいという利点がある。

魔法を使えるキャラがいないときは、何とか1発目の全体攻撃アイテムで大オイルはめにもっていきたい。もちろんジンサモニングリングとイフリートボトルが両方ある場合は、イフリートボトルのほうが多少ボスの倒れる位置がわかりやすい。しかしどうしても1発ではきついときがあるので、2人が全体攻撃アイテムに合わせておく。

M・ユーザーL・ボルトパターンと同じように、魔法もしくは全体攻撃アイテムを使ったキャラは、使い終わったらすぐにボスに近づいて大オイルはめに参加する。これでうまくはまればボスを倒すことも可能で、倒せなかったとしてもボスの残り体力はわずかになっているだろう。

●クレリックがいる場合

このボス戦で出てくるザコはスケルトンとグールなので、クレリックのターニングアンデッドが効果絶大である。なるべくクレリックの負担を減らすために、開幕では大オイルを当てにいく組ではなくボスを転ばせる組に回したい。ボスにみんなで大オイルはめ


お掃除キャラ、クレリックの本領発揮

をしているときも、スケルトンかグールが危険な位置にきたらすぐにターニングアンデッドが使えるように心がけておく。面倒なら最初から大オイルはめに参加せずに、少し離れたところでターニングアンデッドに専念してもよい。

●基本フォーメーションについて

ここで少し基本フォーメーションについて書いていこう。まあ図を見てもらえば一目瞭然なのだが、倒れているボスに全員で大オイルはめをしているところである。⑤のポジションは先ほど書いた、クレリックのターニングアンデッド用である。

開幕うまくいかなかった場合

開幕で大オイルはめにいけなかったり、大オイルはめが失敗してしまったときなどは、魔法・全体攻撃アイテム・大オイルの残り具合によって次に何を狙っていくか変わってくる。

これらの残り数が多いときは、開幕と同じようにボスを1度転ばせてから大オイルはめを狙う。別にここで開幕が終わりという区切りはないのだが、魔法と全体攻撃アイテム担当キャラが品切れになったら、大オイル担当組と交代する。

大オイルが残っているのに魔法と攻撃アイテムが無くなってしまった場合は、2人が大オイルで残り2人がハンマーにサークルを合わせる。そしてハンマー2人組がボスにハンマーを当てて、ピヨったところをダッシュ必殺技などで転ばせる。これはハンマーを当てたキャラがダッシュ必殺技にいくのが安定だが、もっと近いところに他のキャラがいる場合はハンマーを当てたキャラにこだわらなくてもよい。

簡単にハンマーを当てると書いたが、実はハンマーを当てるのはかなり難しい。しかしここが狙い目というポイン


ハンマーはタイミング良く投げる。

トが1つあって、それはボスがファイヤーウォールを出してきたときである。このときボスはヘーストを使っていてもしばらく1カ所にとどまっているので、正面にまわり込んでからハンマーを当てることができる。またリーチの長いキャラならば、ボスの正面に立ってファイヤーウォールの外から斬ることもできる。

一番厳しいのが大オイルも魔法も全体攻撃アイテムも無くなってしまった場合である。ここでも一番頼りになるのはハンマーなのだが、M・ユーザーやハンマーを持っていな

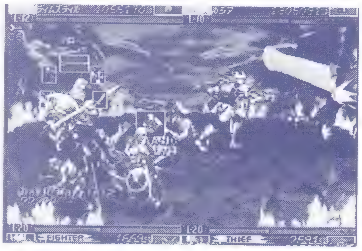

落ちついて、間合いを合わせる。

いキャラはシルバーダガーがあればこれを使う。

どちらのアイテムも狙いどころは一緒で、先ほど書いたファイヤーウォールのところに当てにいく。前に書いたパターンと違うところは、ボスの残り体力によってアイテムの当てかたが変わってくる。

ボスの残り体力が少ないときは、アイテムが1発でもボスに当たったらそのまま連打して、持っているアイテムをワンチャンスで全部使ってしまう。

ボスの体力がかなり多いときは、シルバーダガーは連続で当たるように数発連打して出すのだが、これはボスにダメージを与えることより足止めしておくための連打である。こうして足止めしている間になるべく力の強いキャラ（伝

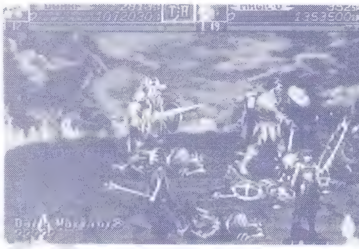

ハンマーを連続で当てると空中でお手玉状態

説の剣を持ったキャラが望ましい）がボスに近づいて、コンビネーション→ダッシュ必殺技などでダメージを与える。

同じようにハンマーもボスを足止めするために使う。ハンマーは当たればピヨらせることができるので、ここではほとんど連打する必要はない。ただこのボスは体が大きいので1発のハンマーが2回当たってしまいピヨリが解けてしまうことが多いので、ボスを斬るキャラが近づくまで足止めできるよう連打はせずに何発か出しておく。

ボスがヘーストを使っているときは、ファイヤーウォールのとき以外にアイテムをクリーンヒットさせることが難しいのだが、ヘーストを使っていなければボスのダッシュ攻撃・ジャンプ攻撃・地面を殴って火柱を出す攻撃などのスキにもアイテムを当てる余裕がある。

また、ボスがヘーストを使っているときに1度転ばせて、倒れているボスにモーニングスターかウォーハンマーで追い打ちをかけると、「ガガガガッ」と連続でヒットして一気に体力を奪うことができる。その他の武器でも、ヘースト状態で倒れているボスに追い


追い打ちの振りが途中で止まってしまうほど当たる。

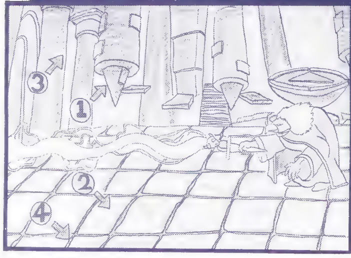
打ちをすると何発も連続で入ることがある。これは狙ってやるのは少し難しいのだが、覚えておいて損はないだろう。

ここまで色々と書いてきたが、始めに書いたように「絶対これでないとダメ」といったパターンはない。例えば「ここで2人がハンマー、2人が大オイル」というところでも、決してこの通りにやらなくてはいけないわけではなく、その状況に合った行動をすればよいのである。

最後になってしまったが、このボスに使う武器（おもに魔法剣について）は状況によって使い分ける。前半でとりあえずボスを転ばせて大オイルはめにいきたいときには1振りでボスを転ばせることのできる魔法剣を使って、後半の大オイルが無くなってしまったときに武器で斬ってダメージを与えたいときは攻撃力の高い剣で戦う。

護衛に構うな、ボスに集中しよう

ナグパ



担当：KKYーいなりん

仕込みはダークウォーリアから

このボスに対して（ブラックドラゴンのブレス用でもある）すぐに魔法を使いたいのだが、ボス戦が始まってからサークルを合わせていたのでは時間がもったいない。

そこでこの無駄な時間をなくすために、ダークウォーリアⅡのところでサークルを合わせてから倒すようにする。

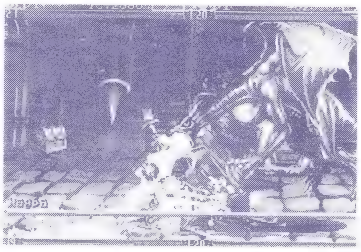
場合によってはかなりきびしいときもあるので、できるかぎりの範囲でよい。1人でプレイするときよりもチャンスは多いはずである。

まずラインをずらせ

このボスは最初にL・ボルトを使ってくることが非常に多いので、ボス戦が始まって自分が動けるようになったらすぐにラインをずらす。

パーティープレイのときは1人プレイのときと違い、ボス対面時に基本フォーメーションのように1P~4Pがそれぞれ①~④の位置に現れる。ボスは中央のラインでL・ボルトを使うので、これを見れば1Pと3Pは上に、2Pと4Pは下にラインをずらすのがよいとわかるだろう。

ここでサークルが使うべき魔法にあっていたら、ラインをずらしてすぐに魔法を使ってしまう。一発目のL・ボルトが終わるとブラックドラゴンのブレスがくるので、目の前にブラックドラゴンがいる場合は右にスライディングしてブラックドラゴンの懐に入ってしまい、ここでサークルを合わせる。最初にサークルが合っているか目の前にブラックドラゴンがいないときでも、その魔法がボスの近くで使わなくてはいけないのならラインをずらして一回スライディングをしてから使う。



慣れれば少し余裕をもってスライディングでも大丈夫。

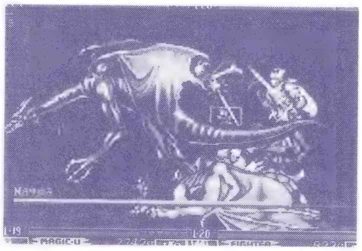
少しわかりづらい説明になってしまったが、このあとの文を読んで自分が何の魔法を使うかわかってから、もう一度読んでみてほしい。

M・ユーザーのいる場合

パーティーの中にM・ユーザーがいる場合、このボスはM・ユーザーにまかせっきりでよい。ウィザードリィスタッフを持っていればパーティープレイでも、アイスストーム5発だけで倒すことができる。

というわけでM・ユーザーはみずからダークウォーリアⅡをアイスストームで倒すか、サークルをアイスストームに合わせておく。もちろんアイスストームが5個以上残るようにしておく。

一発アイスストームが使えれば、あとは魔法を連打しているだけでボスは何もできない。このとき他のキャラは最初のアイスストームまで逃げ回れば、あとは「ぼーっ」としていてもよい。余裕があれば宝箱を開けにいこう。



宝箱が開いたのを確認してすぐにアイスストーム。

M・ユーザーのいない場合

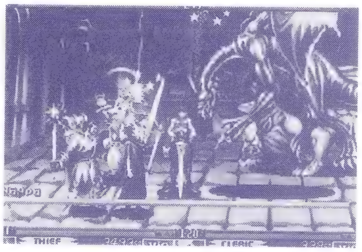
エルフも攻撃魔法を持っているが、威力が弱いのでM・ユーザーのように「はい楽勝」というわけにはいかない。他のパターンが崩れたときの保険と考えておこう。

M・ユーザーがいない場合頼りになるのがC・ライトである。もちろんノームの村の店で買ってくるのだが、だいたい6~7個もあれば大丈夫だろう。

誰がC・ライトのリングを持っていくかというと、まず第1はボスを斬りにいかないキャラ(これについては後述)で、第2はサークルに余裕のあるキャラを優先する。

ここで注意したいのがクレリックがいる場合である。クレリックは自前でC・ライトを持っているのだが、これはナグパには効かないのである。よってこの場合にもC・ライトリングを買っておく。

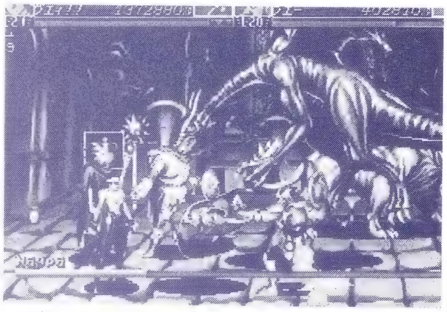
C・ライトは近くの敵にしか効かないが、この場面ではきちんと当てればボスと護衛(ブラックドラゴンとマンティコア)すべてに効く。できるだけC・ライト一発でボスと護衛をすべてピヨらせるように狙っていきたいが、これにこだわってあまりにも大ダメージを受けてしまってはしようがない。



このように全部ピヨらせることが理想。

ボスをピヨらせたら、なるべく一度に大ダメージを与えることのできるキャラがボスを斬りにいく。もちろん伝説の剣を持っているキャラが最優先になるが、このキャラが何かをくらってすぐには動けないなどの場合には別のキャラが斬りにいこう。

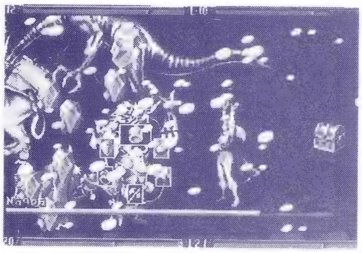
ボスは一度倒れたあとは起きあがりに消えることが多い。ボスが消えているときは一瞬魔法の効かないときがあるので、一度倒したあとは消えるのを待って現れたところに2個目のC・ライトを使うようにするのが確実である。このときもなるべくボスと護衛を一緒にピヨらせるように狙って使いたい。



コンビネーション・ダッシュ必殺技で十分な威力

うまくいかなかった場合

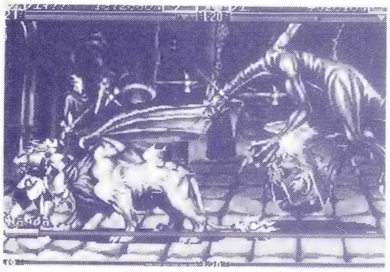
もしM・ユーザーがいなくてC・ライトが無くなってしまった場合、先ほども少し書いたがエルフがいるなら攻撃魔法をあるだけ使ってしまおう。



ここで攻撃魔法を使いきっても問題なし。

これでも倒せなかったりエルフがいなかった場合は、ハンマーが重要になってくる。ということで話が前後してしまうが、直前のショップでハンマーをできるだけ多く買っておく。

C・ライトパターンを使っていれば、たとえ倒せなくてもボスの体力をかなり奪っているはずである。あとはハンマーが数発当たってくれればボスは死んでくれるだろうということで、なるべく画面全体をカバーできるように縦に並んでハンマーを投げまくろう。



みんなで上下に動いて軸をずらしながら投げまくる。

戦う前に決めておく動きをチェック

レッドドラゴン



担当：がっちん

レッドドラゴンにはぜひとも来てほしい。魔法の使用回数が回復するからだ。この難関を乗り切って余裕のある冒険を目指そう。

攻略のコツは作戦

ここで一番重要になるのは、全員の意志を統一すること。1人でプレイするほうが、ある意味やりやすい相手でもある。

まずここへ来る前から決めておく事柄を考えてみよう。



火柱は避けずに魔法で回避する。基本中の基本だ。

●火柱

これの避け方はどうするのか。M・ユーザーかエルフがいるのならば、魔法を使って回避したほうがいいだろう。クレリックのストライキングやブレスで回避しても構わない。とにかく魔法で回避だ。これにより戦士系のキャラは一心不乱に斬りかかれる。

問題は戦士系のキャラしかいないパーティーの場合。4人パーティーならまず有り得ないと思うが（組み合わせでは可能）、2人のパーティーならあってもおかしくない。

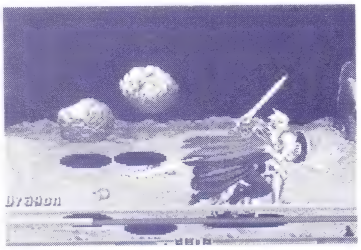


イフリートボトルやジンサモニングリングで回避してもいい。

これはプレイヤーの相談で決めたほうがいい。ある程度までの回数ならイフリートボトルやジンサモニングリングがあるので使ってもいいし、最初から避けるつもりで臨んでも構わない。これはもう我々がとやかく言うものでもないだろう。要はどうするのか来る前に決めておこう。

●落石

これはその場でリーダー的なプレイヤーを決めておき、そのプレイヤーの一声で全員が動くといい。一番手前のラインで戦いやすいように左右へ走るのが基本だろう。その場合、広いフィールドへ走るので、「次、落石きたら右ね、右」というふうに。もちろんこれは落石がきてからでは遅いので、あらかじめ言っておく必要はある。



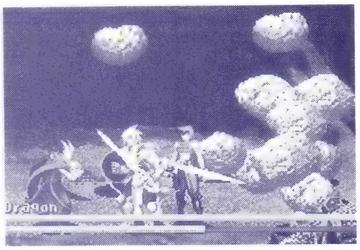
左右どちらかを決めておこう。遅れずにダッシュだ。

また、一番奥のラインで落石を避けるときもあらかじめ決めておく。この場合はプレイする前から決めてもいい。いわゆる暗黙の了解というやつだ。ただし、ブレスを避けられる岩の壁より外側では、落石が当たるので注意。

魔法の使えるキャラは、仲間が少しでも危険と思ったら使ってあげよう。緊急回避になる。



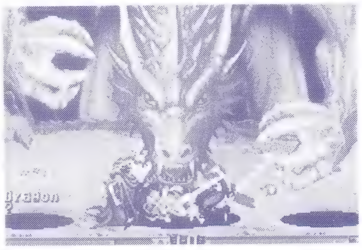
もうひとつの手段として、上のラインへ逃げる。イラスト1の位置。



危険なときは魔法を使ってあげよう。誰でもいいぞ。

●噛みつき

全員でしゃがんだほうがいいだろう。ちなみに、一番手前のラインであればドワーフはしゃがむ必要はない。

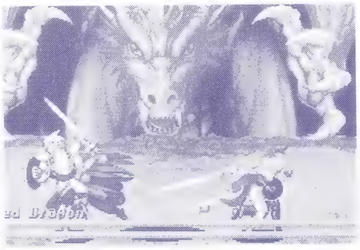


かみつきは全員でしゃがむこと。誰を狙っているかわかりにくい。ただし、一番手前のラインのみ。

この攻撃は、誰か1人を狙ってくるので、ほかのキャラはわずかにずらしただけでかわすことはできる。ただ、パーティーの全員が固まっているので、正確に誰を狙ってきているのかわかりにくい。以上のことから全員でしゃがむのが安定。

●ブレス

左右からのブレスと画面全体を覆うブレスは問題ないだろう。自分が生き残るような動きをすれば他人に迷惑はかからない。



ブレスは誰も助けてくれない。自分が生き残るようにしよう。

問題は大きく息を吸い込んでからくる正面のブレス。基本的には左右へ分かれてもいいのだがイマイチ不安が残る。画面のスクロールの関係上、片方のスペースが生かされない場合があるからだ。そのためにも落石同様、左右を決めておくといいだろう。実戦では左か右を決めておき、落石が来てもブレスが来てもその行動をとれば問題はない。

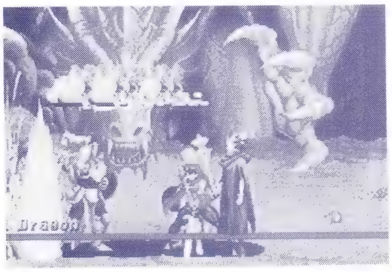
パーティープレイは斬りまくれる

実はパーティーでプレイすると1人プレイでは見られない現象がある。それは多数ヒットによるハマりのような現象だ。2人パーティー以上だとこの現象が見られるわけだが、うまくいけばブレス以外なら避ける必要がなくなるほどである。



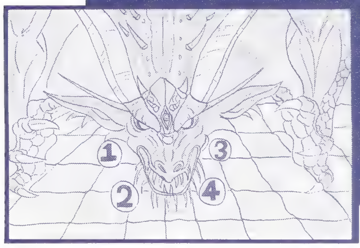
パーティープレイならではの現象。斬りまくれ。

ただし、噛みつきと正面ブレスの前ぶれを見間違えたり、つい夢中になってなんでもない攻撃をくらうときもある。いくらレッドドラゴンが動けない状況に見えても、冷静に攻撃することは忘れないこと。やはりパーティープレイでは一発で死ねるブレスはあまりにも怖い。注意しよう。



あっという間に倒せるときもある。

最後の力をふりしぼれ



シン

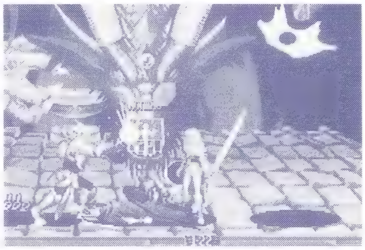
担当：がっちん

ついに最終ボス、シンとの戦いである。ここまで力を合わせて来られたパーティーであれば乗り越えられるはずだ。

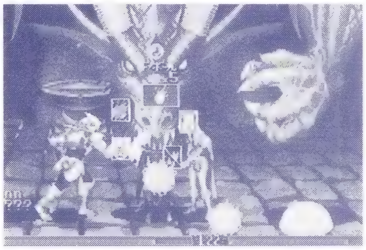
基本的にはレッドドラゴンと同じで、イラストのように全員が包み込むようにして斬る。ただ、レッドドラゴンとまったく同じというわけではない。それをピックアップしつつ対策を練っていこう。

F・ボールの避け方

掌から放たれる3WAY。レッドドラゴンでは火柱の攻撃であったが、シンではF・ボールになる。この攻撃も全員がレジストファイヤーリン



掌からF・ボールが来る気配を感じたら用意。



そして掌から離れたら魔法を使っていこう。

グを持っていない限り魔法で回避する方法をオススメする。

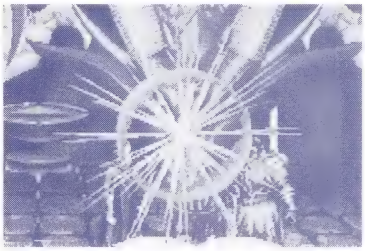
M・ユーザーがいれば最優先で使わせる。これなら回避プラス多大なダメージを期待できる。もちろん魔法はなんでもいいし、レッドドラゴンにはダメージを与えられなかったリバースグラビティもシンにはOK。



R・グラビティはシンには効果あり。積極的に使おう。

では、M・ユーザーがいない場合はどうしたら良いか。まずエルフが代役を務める。攻撃魔法を中心に回避技として使っていこう。ただし、インビジビリティは魔法のかかっている時間が短いのでやめたほうがいい。

そのあとは、クレリックのブレスやストライキングでも



クレリックの魔法で回避してもいい。

いいから回避していこう。とにかく魔法の万策尽きるまでは使っていく。

さて、この万策尽きたときにどうするか決めておくのが問題となる。たいていは、レッドドラゴンと同じように斬り攻撃でハマるので、数回の魔法回避で勝負が決まることも珍しくはない。というかそれが普通。

ただ、無策で臨むのはあまりにも愚か。いくつかのオススメを挙げておくので参考にしてくれ。

●リング系を使う

リング系を使うのは一番安定。ここで手にしているリングといえば、L・ボルトリングやC・ライトリングだろう。F・ボールを避ける手段としては十分である。

ほかにCSWリングをいくつか持っているはずである。ダメージを受けてから使うのであれば、ここで使ってしまっても構わない。ケチってはダメだ。



リングやアイテムで避けることもできる。うまく使おう。

●イフリートボトル系を使う

イフリートボトルやジンサモニングリングを使うのはなかなか実戦的。M・ユーザーの攻撃魔法と同じように回避しつつダメージを与えられる。ただ、使用回数はそんなに多くないはずである。シンにしつこく使われると苦しいか。

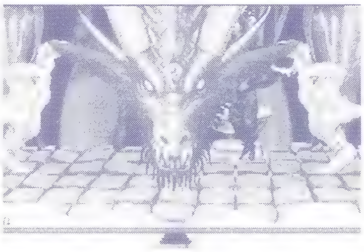
これらの魔法リングとイフリートボトル系は無理に温存する必要はない。もし、M・ユーザーたちがミスをした場合は全員が燃えてしまうことになる。いちおう頼りにしつつも、魔法が使えないキャラも用意しておこう。

●ジャンプで避ける

最後のジャンプで避けるというのはもう最終手段。魔法が使えるキャラは、ナグパを倒した時点で魔法の使用回数が回復しているので、まず有り得ないと思われる。

しかし、ファイター×2、ドワーフ、シーフのようなパーティーならやるしかないので、できるようにしておこう。

ジャンプするとは言ってい



ジャンプで避ける。難度は高いができるようにしたい。

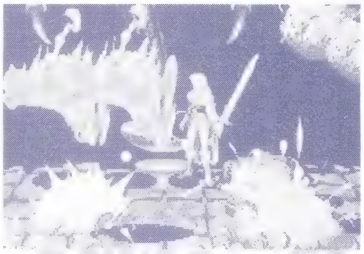
るが実際にはシンの顔を斬って回避することになる。このときレバーを上に入れての大ジャンプにする。シーフなら2段ジャンプだね。そうすると、普通の空ジャンプより少し長く空中にいられて回避しやすい。1人プレイで有効な方法だ。4人全員が1人プレイでできるなら可能だが、いきなり本番ではツライだろう。できれば1人プレイで予習してきてほしい。

また、F・ボールは地面で爆発したときだけに当たり判定があるわけではない。掌から離れたときはもちろん、ラインがずれていてもきちんと魔法は使っておくこと。

メテオの避け方

レッドドラゴンでは落石であったが、シンではメテオになる。ただ、魔法のメテオとは違うらしく、この攻撃が行われている最中でもこちらは魔法を使うことができる。

さて、かんじんの避け方だ



レッドドラゴンのように一番上のラインでは避けられない。

が、これは左右に避けるしか方法はない。レッドドラゴンのときのように一番上のラインで避けるのは不可能なので注意しよう。

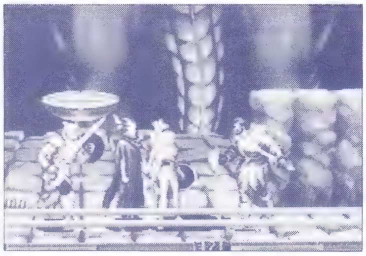
来るタイミングはおなじみのシンが大きく飛び立ったとき。メテオの位置によってはかなりシビアなので素早い反応が要求される。

もちろん、このとき左に避けるのか右に避けるのか決めておかないと大変なことになるぞ。誰かがリーダーシップを取り、そのつど決めながら行動する必要がある。

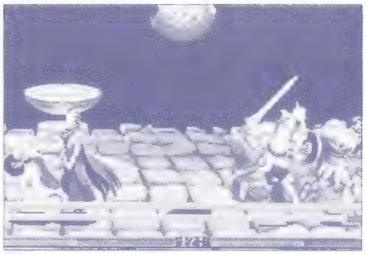
もし、左右に分かてしまったら回避は不可能。画面のス

クロールも止まってしまうため、画面全体がメテオに覆われるわけだ。

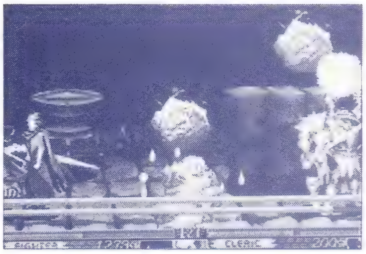
この攻撃もダメージが大き



攻撃中に左か右なのか逃げる方向を決めておこう。



分かれてしまうと回避は不可能になるので、



魔法やアイテムを使って回避するしかない。

いので、逃げ遅れてくらいそうになったら魔法を使う、または使ってもらって回避しよう。そのためにも戦士系のキャラはCSWリングを拾っておいて回避用に持っていよう。たなら、F・ボールリングやM・ミサイルリングを拾っておいて回避用に持っていよう。ただし邪魔にならない程度に。

使うタイミングも少し工夫が必要。レッドドラゴンの落石とは違いまとまっては落ちてこないので注意。できる限りよけつつ引きつけたほうがいいだろう。

ブレスの避け方

ここからはレッドドラゴンと同じ避け方で基本的にはOK。合計で3回を超える数は来ないので覚えておこう。来るタイミングも体力でだいたいの目安はつけられる。

1回目のブレスはまだ体力ゲージが見えないので、いつ来るかはわかりにくい。シンの行動で判断しよう。

あとは、2回目のブレスが体力2ゲージ弱、3回目のブレスが1ゲージ弱となる。まあ、多人数で斬りまくっていると一気に倒せるときもあるので、ブレスすら吐かせない場合もあるし、1ゲージ弱から連続で2回くるときもある。あくまでも目安にしておこう。

もちろん来るときはシンが大きく飛び立ったとき。メテオが来るときと同じだ。あらかじめ左か右に避けるよう決めてあるはずなので、いきなり正面のブレスが来てもその方向で逃げること。

また、レッドドラゴンでも左右に分かれてしまうのは良くないと触れたが、明らかに左右のスペースに余裕がある場合はそのままで構わない。

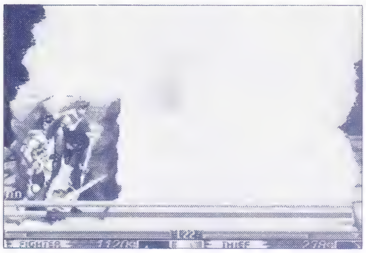


基本的には良くないがスペースがあれば分かれてもOK。

それこそ皆と違う行動だからといって、逆にダッシュできずに燃えてしまうこともままある。

あと基本的なことだが、正面ブレスをダッシュで避ける際に、自分がダッシュしてるかどうかを判断するときはグラフィックを見るといい。強い力で吸い込まれているわけだからダッシュしても前に進まないことを覚えておこう。そこで、あれ?ダッシュしていないのかな?と思い込み、何度もダッシュの入力をし直すと良くない。吸い込まれていてもダッシュしていればブレスの瞬間に抜け出せるはずだ。

また、全体を覆うブレスは



全員が手前のラインに並ぶこと。隠れられなくなるぞ。

左か右のスイッチのようなものに乗って壁を出さなければならない。これの内側、つまり手前に隠れてブレスを避けるのだ。レッドドラゴンでは最初から壁があったが、シンでは自分たちで仕掛けるのだ。

このときは、全員が手前のラインで行うこと。そうでないと壁が出てくるときに、その壁に押されて奥のラインへ追いやられてしまうときがあるからだ。

ひっかき攻撃

この攻撃は、とにかくシンの頭を斬ろうとしていればくらわない攻撃なので、シンの頭を中心に考えて端へずれないようにしよう。

もしくらいそうな位置にいたのなら、シンの頭の方向へスライディングか引きつけてA+B。M・ユーザーとシーフはバックステップでもいい。

このとき魔法を使っても、シンの腕もいっしょに止まってしまうので直接回避はできないが、Bボタンや A+Bを連打できるので少し回避率があがるだろう。



A+Bかスライディングで避けるのが普通。

ファイナルストライクはここで使おう

究極の攻撃魔法であるファイナルストライクは、ラスボスのシンで使ったほうがいいだろう。たしかに相手がシンだと、この魔法一撃で倒すことはできないが、1ゲージ半くらいから使えば倒すことができる。

使うタイミングをあらかじめ決めておいたら、全員が声を出して「せ〜のぉハイ!」てな感じ。1発で決まるとは限らないので何度も声をかけていこう。ただし、シンが画面外へ大きくずれてしまうと痛恨のノーダメージとなりヤバイ。これだけは何としても避けたいところだ(マジで泣けるよ)。

また、サークルが出てしまったり、ファイナルストライクの前にA+Bが出てしまうのは同時押し失敗と自分のタイミングが悪い証拠。バッチリ決まっていればファイナルストライクのあとにA+Bが出る。これが成功の証だ。



マジックユーザーがいるならファイナルストライクで締め。

マスターを目指して

最後にひとこと加えておくと、シンにL・ボルトを使うと信じられないくらいダメージを与えることができるときがある。別にパーティープレイに限ることではないのだが、毎回確実に出せるわけではないので攻略としては全面的に推奨できない。

さて、パーティープレイをここまで攻略してきたわけだがどうだろうか。パーティーの組み合わせによって難度が変わってくるし、パーティープレイにはパーティープレイ用のやり方があることを理解してほしい。

もしパーティープレイに自信があるのなら、ショップで一切買い物をしないでクリアしたり、ドワーフ×2、シーフ×2のパーティーで地下水路を通ってのクリアとかも目指してほしい。これだけできればもうパーティープレイマスター。なにも怖いものはないだろう。

すでに知ってると思うが、「D&D®・タワーオブドゥーム」と「D&D®・シャドーオーバーミスラ」は「Dungeons&Dragons(D&D®)」というTRPG（テーブルトークアールピージー）が原作になっている。
この原作ってーのが、非常に緻密にできていて、その資料の多さにビックリするほどである。そこでこのページでは、原作のD&D®を元にゲーム中での疑問点を、ちょこっとだけ解決してみよう。

プレイヤーキャラクター編

キャラクターといってもゲーム中に出てくるのは、プレイヤーキャラに敵キャラ、ボスキャラに街の人々などが、多く存在する。まずは、プレイヤーキャラ編からだ。





★エルフ、ドワーフのレベルが少ないのはなぜ？

D&D®はRPGだけあって、面を進めていくことによって経験値（XP）を得て、キャラクターもレベルアップしていく。10レベルくらいからスタートしたキャラクターたちが、最後には20レベルを超す大冒険者になっていくのだが、エルフとドワーフは成長が途中で止まってしまう。エルフは10レベル、ドワーフは12レベルまでしか成長しないのだ。

なぜ？バグ？と思ってしまうかもしれないが、実は原作でもエルフ、ドワーフはこのレベルまでしかないのだ。どういった理由でこのレベルまでしかないのかは不明だが、原作通りなのだから仕方ないだろう（原作では、レベルとは別のランクがあるのだが、それはまた別のお話）。



★シーフの「バックスタッブ」ってなに？

シーフの攻撃に、バックスタッブなるコマンド技がある。これは、敵の後ろにはりついてザクザク攻撃して、大ダメージを与えるものだ。

原作のほうでは、これは不意打ち攻撃となっている。敵に見つからないように背後から近づき、急所を狙うものだ。これを行うには足音を消して、物陰に隠れる必要があるので、真昼の街の真ん中で堂々とできるものではないんだけどね。

ちなみに、敵からアイテムを盗むことは「ピックポケット」と呼ばれる。盗むのをこう呼ぶとマニアっぽい。

★ドワーフ、エルフがトゥーハンドソードを持てない訳。

すべての武器を使いこなす戦士。その戦士だけが使えるトゥーハンドソード。大型の武器を持てないシーフやマジックユーザー、刃物を使えないクレリックがこの武器を持てないとしても、戦士タイプのエルフやドワーフはなぜ使えないのか？

ドワーフは原作のルールでも、このトゥーハンドソードは使うことができない。ルール上で、自分より大型の武器は持てないことになっているからだ。原作に忠実に作れば、D&D®のなかで使えないのは当然のことだろう。

だが、エルフに関しては武器制限のルールはまったくない。では、なぜ使えないのか？これに関しては、今のところ謎である。戦士との差別化をはかるためなのか、それとも別の理由からなのか？その真相は、カプコン開発陣のみぞ知る。



の謎・謎・謎 解決編

外国のゲームが原作だけに、疑問がたくさんあると思う。その疑問を、原作を元に私なりに解決してみよう。

ももやん

モンスター編

このゲームに登場するモンスターのほとんどが、原作どおりに作られている。よって、モンスターの謎に包まれた部分は、原作を調べてみれば解決されるはず。

★ビホルダーの頭の上の10個の目はなんなの？

ビホルダーの頂部についている10個の目。この目は、それぞれ魔法の力を持っていて、ビホルダーはこれを使って攻撃してくる。それぞれが違う魔法を持っているのだから、当然魔法は10種類存在する訳だ。ただ、ゲーム中で見られるのは、せいぜい3種類ぐらい。これを含めた10種類の魔法を、名前だけ並べてみると……。

- **●コースシリアスワンズ**
- **●フレッシュトゥストーン**
- **●スリープ**
- **●テレキネシス**
- **●チャームパーソン**
- **●チャームモンスター**
- **●ディスインテグレイト**
- **●コースフィアー**
- **●スロー**
- **●デススペル**

と、こんな感じである。この中でゲーム中に使ってくるのは、最初の3つだろう（推測）。コーズシリアスワンズは攻撃魔法、フレッシュトゥストーンは石化魔法、ス



リーブは眠りだ。
今回はこれだけだが、前作ではテレキネシスを使ってきたりもした。なぜ今回使ってこないのかは不明だが、これだけ魔法があるのだから、もっと使ってほしかった。

★なぜドラゴンは、最初にブレスを吐いてくるのか？

ドラゴンと何度も戦ったことのあるプレイヤーなら気付いたかもしれないが、ドラゴンは戦闘になったとたんにブレスを吐いてくるのだ。邪龍シンは別として、ブラック、グリーンドラゴンは絶対。レッドドラゴンは、冒険者が戦う気があるとわかると、ブレスを吐いてくる。

この、戦闘の開幕はドラゴンブレス、というのも原作のルール通りなのだ。なぜかというと、ドラゴンブレスのダメージは、ドラゴンのヒットポイントと比例しているからだ。人間の何倍もの体力を持つドラゴンは、無傷のうちに大ダメージを与えてやろうと考えているのだろう（推測）。

また、ドラゴンブレスは1日3回まで、という制限がある。だから、ゲーム中のドラゴンは3回しかブレスを使ってこないのだ。

★ディスプレッサービースト（D・ビースト）は、なぜ分身するのか？

D・ビーストの表皮は、光を屈折させるような仕組みになっているので、自分の姿を離れた場所に映すことができるのだ。

この皮を利用して作ったのが、D・クロークである。自分の姿がずれて映るため、飛び道具では狙いが定まらなくなるようなのだ。



その他の人々編

特に疑問はないと思うけど、いちおう扱っておこう。

★ステージ7のお店にいる、子供はなに？

ステージ7のとても重要なショップの店長は、一見すると子供に見える。しかし、立派な大人である。「ハーフリング」という、ドワーフよりさらに小さい種族の者なのだ。彼らの種族は小柄で、成長しても人間の子供と間違える外見をしている。

このハーフリングは、原作ではプレイヤーキャラクターとして選べるのだが、今回のD&D®での出番はこれだけである。残念。

魔法のうんちく編

ファンタジー世界といえば、やはり魔法だろう。今回はマジックユーザーという、

テーブルトークの奥をのぞけ！

D&D®

魔法のプロフェッショナルが加わったので、魔法の数が格段に増えた。数が増えれば、疑問も増えるだろう。

★マジックミサイルの数（発射本数）が増えるんだけど、法則はあるの？

原作のほうでは、5レベルごとに2本ずつ増えていくのだが、D&D®では多少修正が加わっており、5レベルごとに1本ずつしか増えない。本来、20レベルのマジックユーザーならば9本のマジックミサイルを撃てるのに、5本しか発射されないのだ。9本も撃てれば、無茶苦茶強いのに。



★クレリック魔法のブレスと、ドラゴンのブレスは違うの？

これは、英語の問題。クレリック魔法のブレスは(bless)と書き、「祝福」を意味する。ドラゴンブレスのブレスは(breath)と書き、意味は「息吹き」である。日本ならではの勘違いだろう。

★コンジュアエレメンタルの魔法って、何を呼び出しているんですか？

この魔法は、この世界に存在する4大精霊を呼び出して攻撃させるものだ。呼び出される精霊はファイヤー、ウォーター、エア、アースエレメンタルの4体。どれがどの精霊なのかは、見た目で判断できるだろう。

原作のほうでは攻撃魔法ではなく、呼び出して操る魔法なのだ。単に攻撃させるだけでなく、色々と仕事の役に立ってくれるのだ。

★ホーリーワードって一体どんな魔法なの？クレリックのはダメージを与えるだけなのに、シン（大樹要塞内）が使うと眠るんですけど。

原作では、対象のレベルによって効果が違ってくるのだ。5レベル以上の相手にこの魔法をかけた場合、麻痺するだけ。よって、大樹要塞でシンが使った場合、冒険者は麻痺するだけなのだ。

5レベル以下の相手にこの魔法を使った場合は、相手は必ず死んでしまうのだが、D&D®ではダメージを与える魔法となっている。クレリックが使うと、この効果しか生まないのだ。



D&D®の世界には、まだまだ謎は山ほどある。しかし、それらの謎は次の機会ということで……。

CAPCOM OFFICIAL

カプコンは、94年「パワードギア」を最後に、横スクロールアクションゲームを発表しなくなった。
プレイヤーは、口々に老舗の乱心を囁いた。その94年8月23日、心配をよそに、静かに、しかし力強く産声を上げたゲームがあった。

つわものどもの夢の記録

鉛筆の述懐



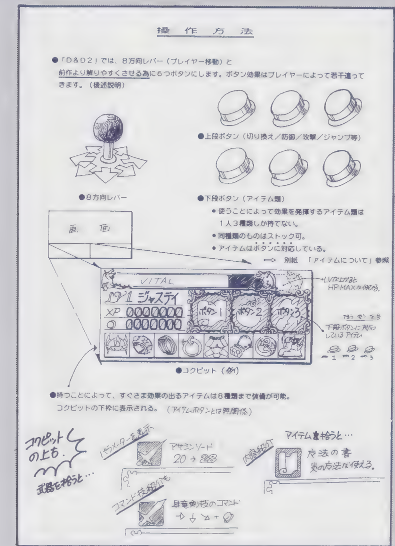


起点 *Starting Point*

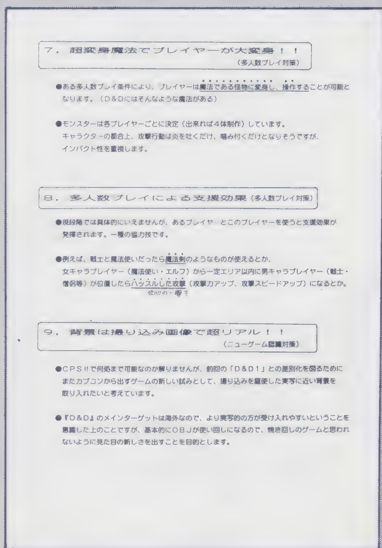
すべてはここから始まった。D&D® 始動のきっかけになった3部構成28Pにもなる企画書だ。



わかりやすくするための6ボタンが提案されている。上段がアクション、下段はアイテムに振られる。



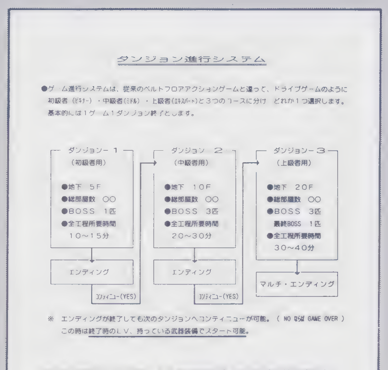
当初は実写取り込み技術を使用する予定だったようだ。海外では実写のほうが歓迎されるのだろうか？



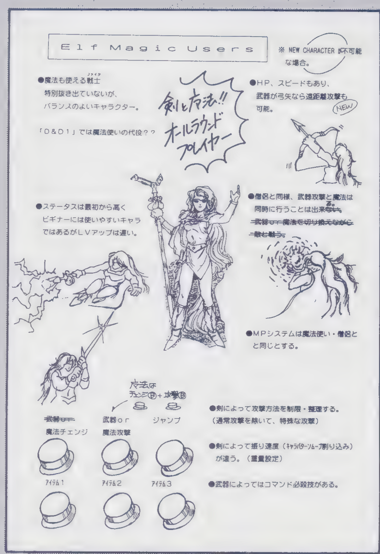


▲シークレットファイル表紙ラフスケッチ

初級、中級、上級と、ダンジョンを難度別に用意するアイディアもあった。

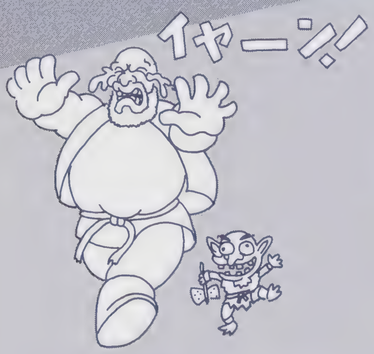


エルフ・M・ユーザーの初期設定。製品版のキャラクターに通ずる点はどの程度あるだろう？



詳しく触れるスペースがないのが残念だが、企画書からは、企画者の、この作品に対する愛とでもいうべきものを感じることができる。愛は幾多の困難を乗り越え、豊かに結実した。

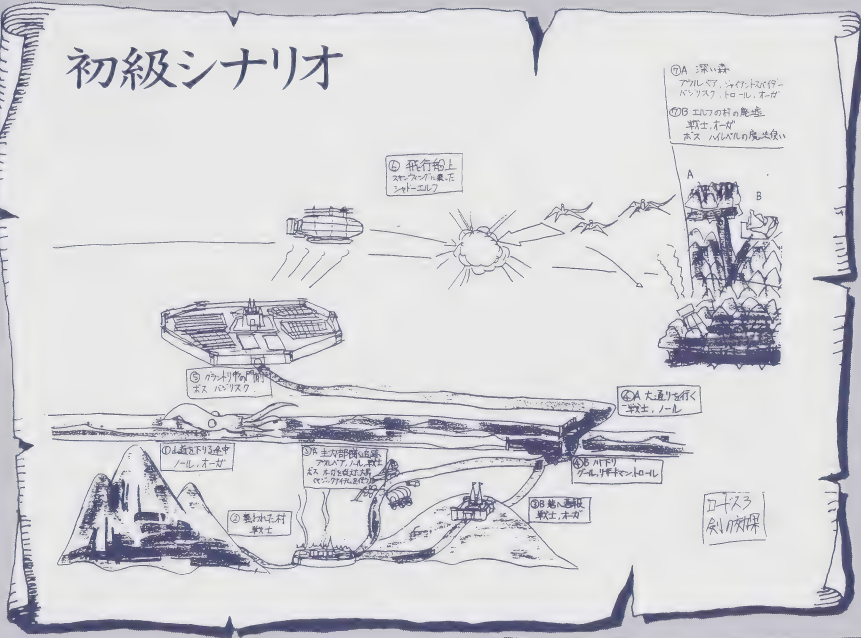
幻の大陸



前頁の企画書にあったクラス別のダンジョンの具体的なマップを、ここに紹介する。

見慣れた地名、地形が所々に見え、製品版に反映されている部分が少なくないことが見て取れる。

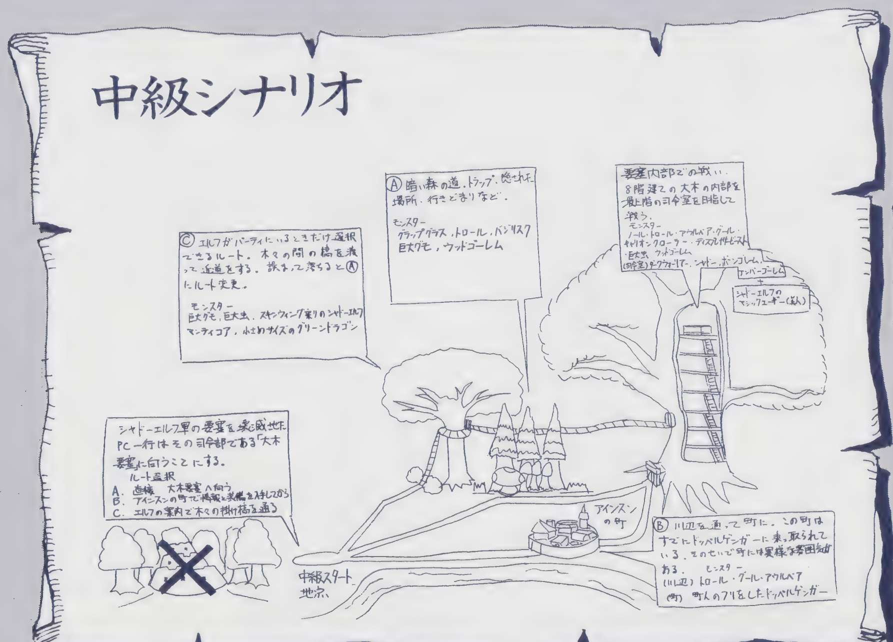
惜しくも実現しなかったイベントに、思いを馳せてみるのも悪くない。

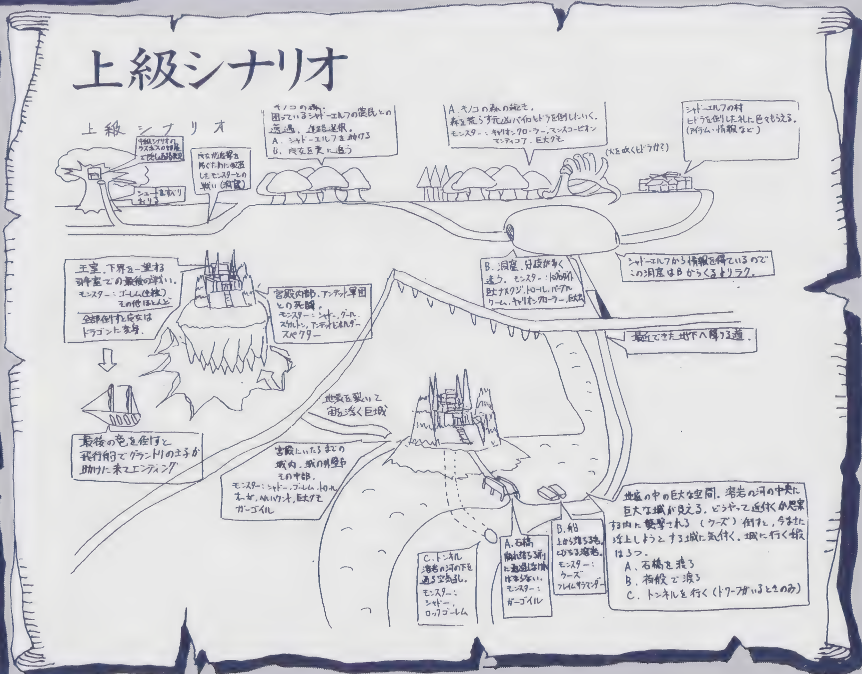




カプコンスタッフより

D＆D®のワールドマップです。当初は初・中・上級と三部作で、超長かった。今から考えると、これやっていたら、どうなっていたんだろう？

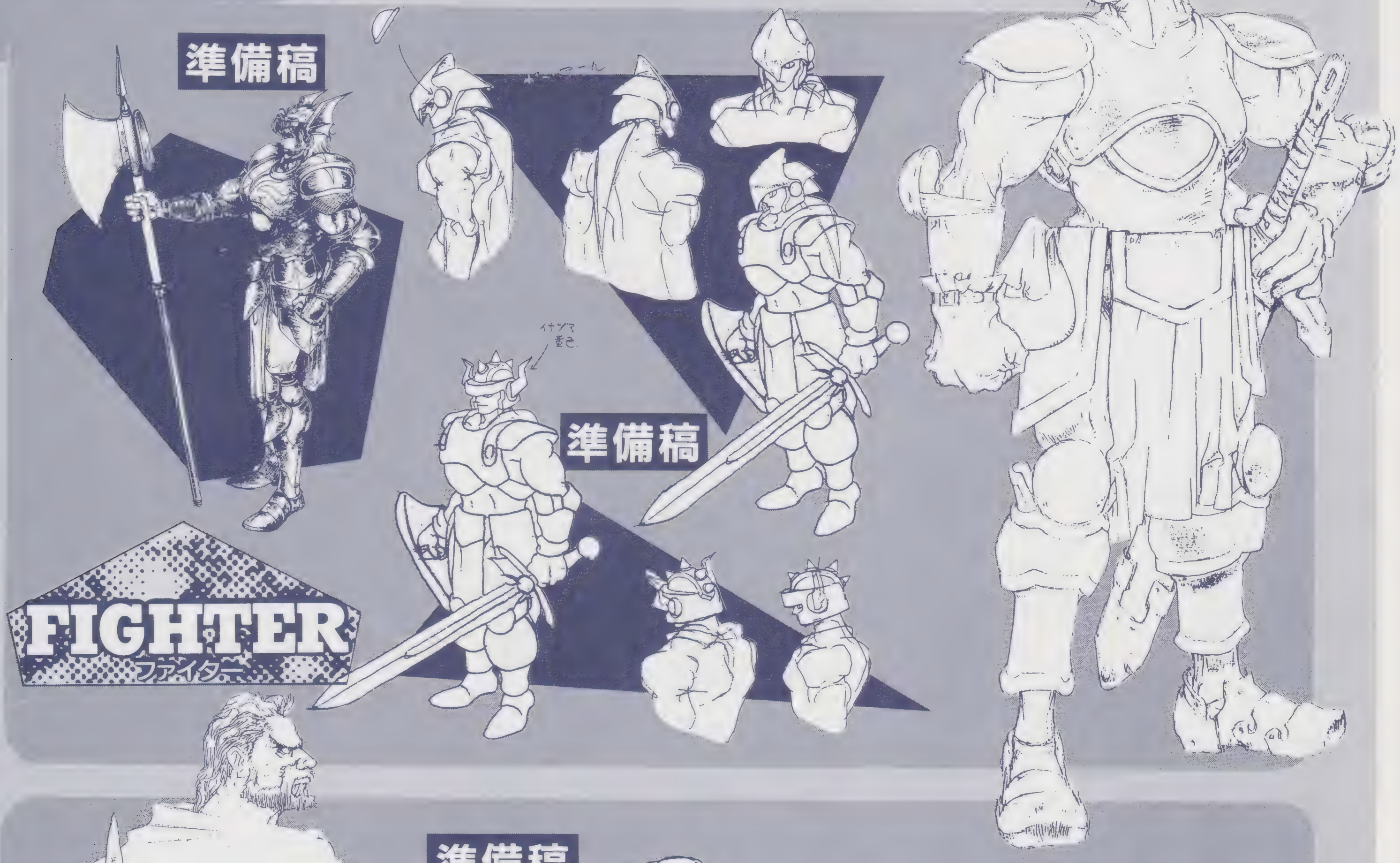




英雄誕生

様々なデザインが模索されたプレイヤーキャラクター。その苦心の過程の産物を紹介しよう。

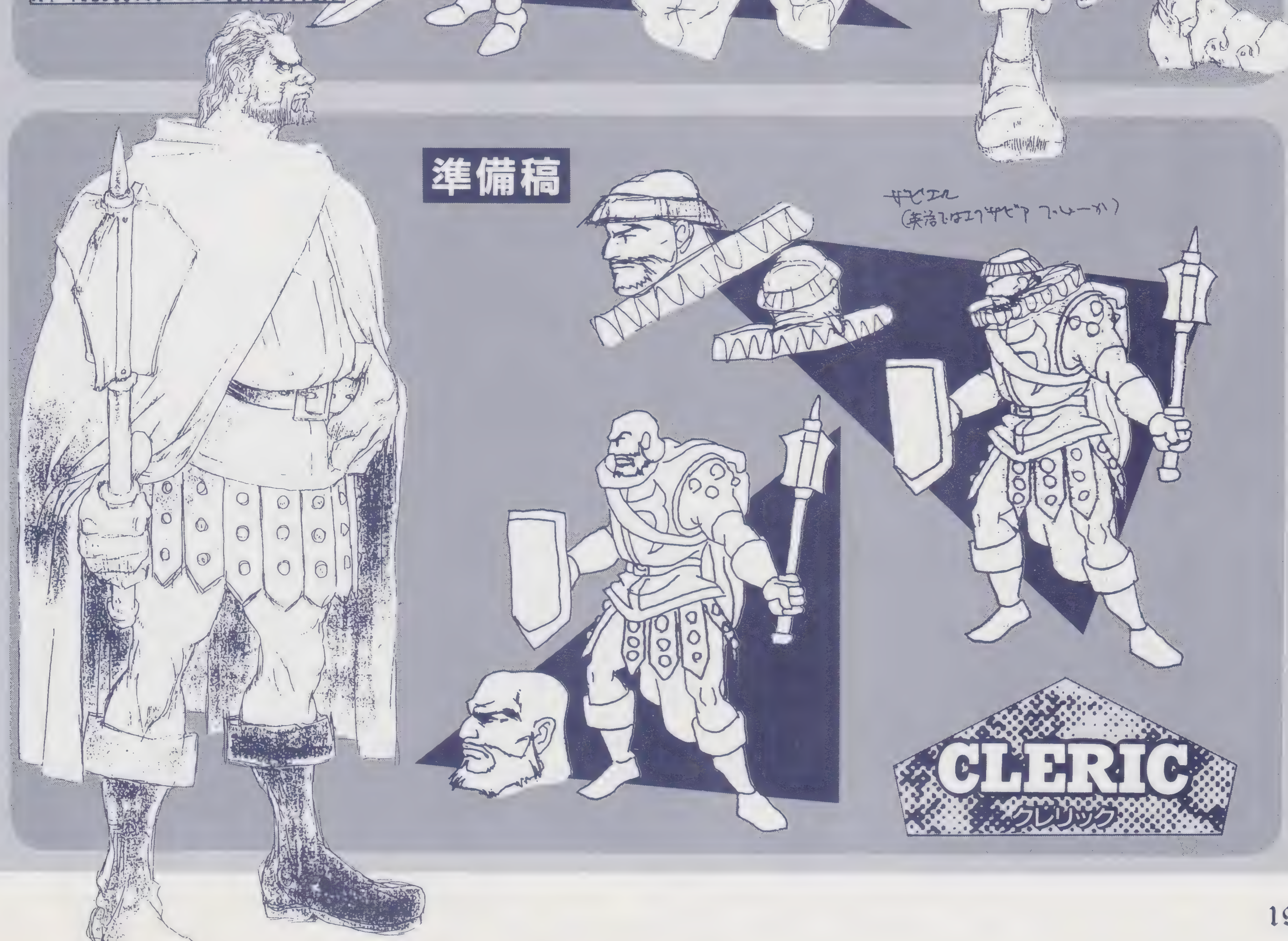
準備稿



準備稿

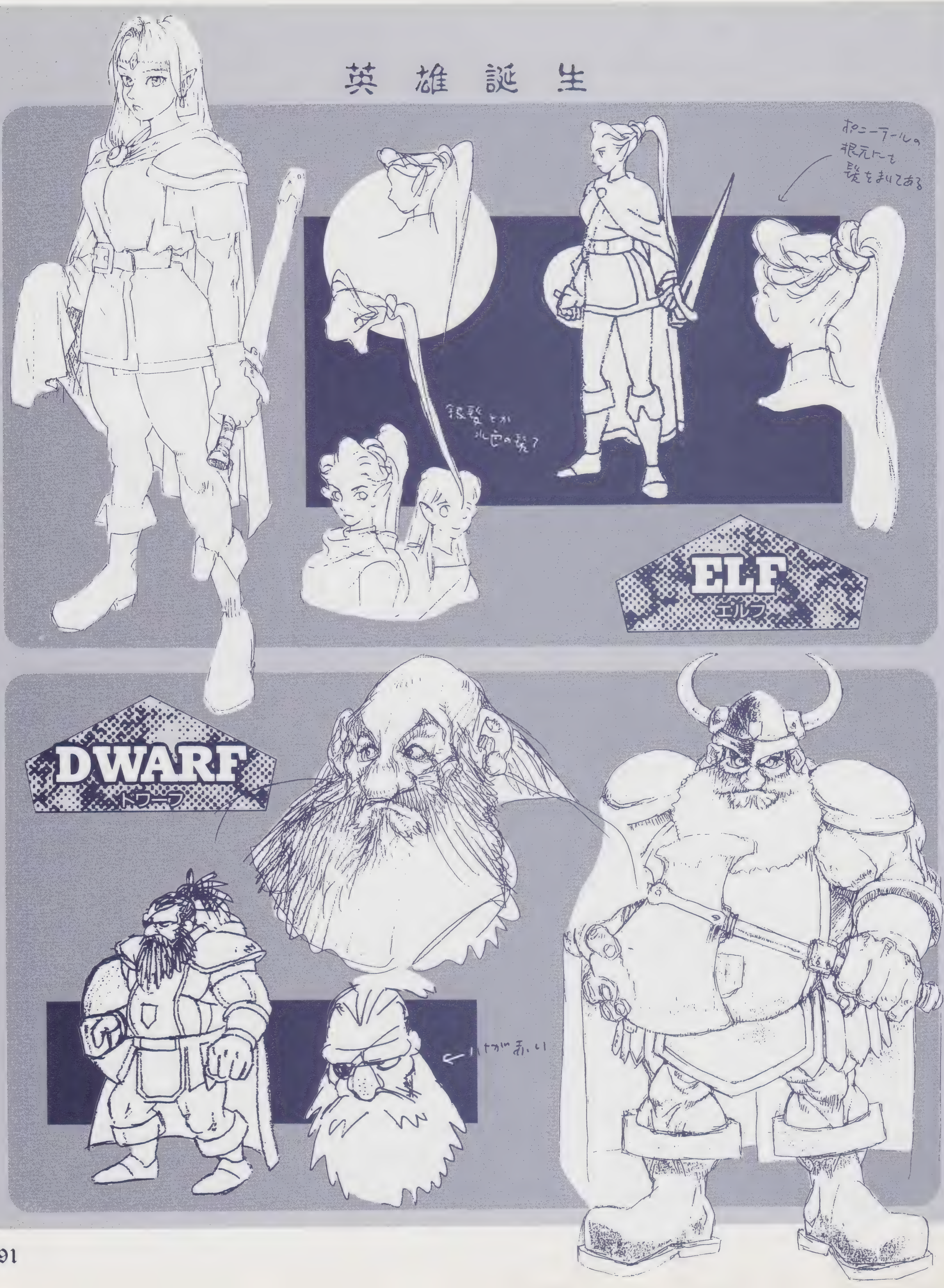
FIGHTER
ファイター

準備稿



CLERIC
クレリック

英雄誕生



英雄誕生


Magic user
マジックユーザー
当初仲間キャラとして設定されていた
Berserker
狂戦士
バーサーカー
眼帯
Thief
シーフ

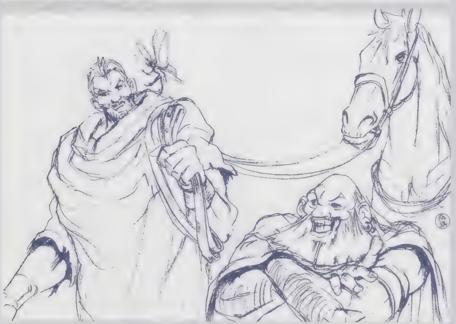
物語は忘却の彼方に…

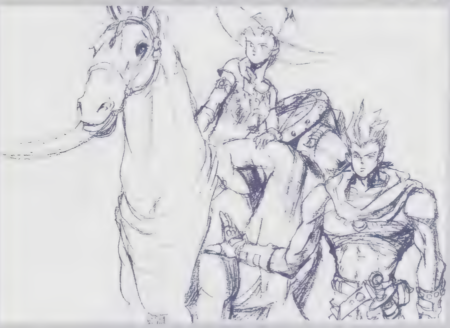


カプコンスタッフより

当初、スーパーストIIのデモのように、プレイヤーの冒険途中にデイモスのシーンを入れる予定だったんです。それで、どこかで悪が生まれてるぞーと謎めかせたかったんです。しかし、米国のD&D®のTVスペシャルというのがあって、それとストーリーがよく似ているということで没になってしまいました。当初のストーリーは結構気に入っていたんですけど…おしい。









オープニングデモのラフ。
冒険途中の様子とモンスター。

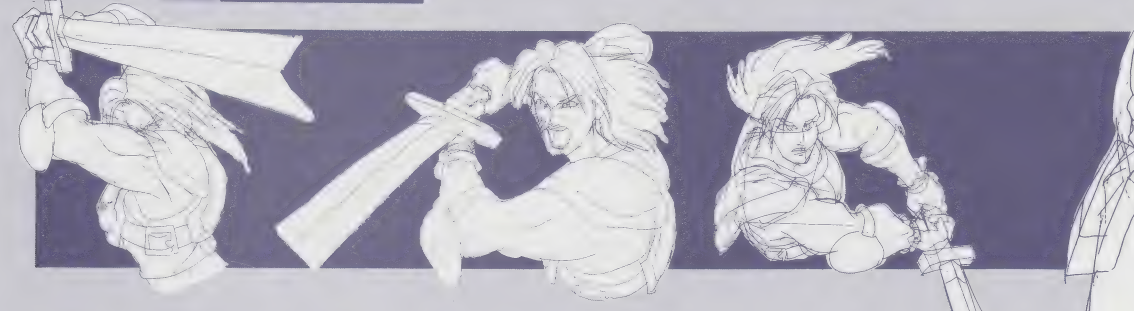


美酒に酔う前に

カプコンスタッフより

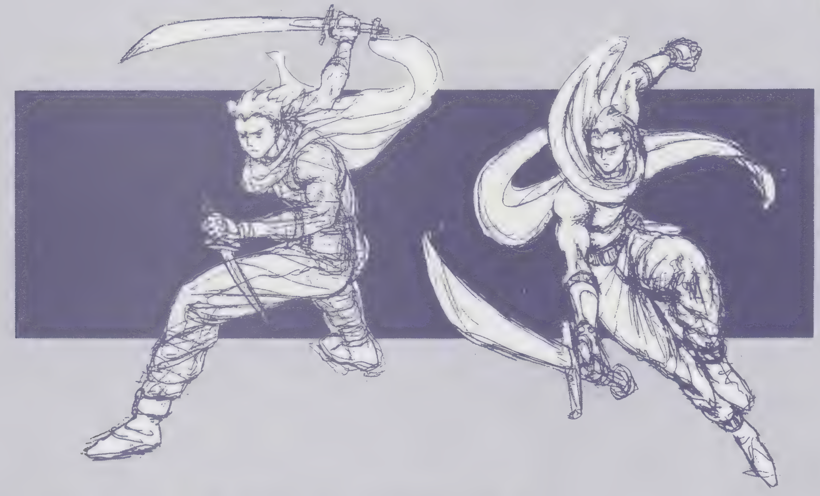
最後の一撃静止画です。当初は天地を喰らうⅠのように、ボスに最後の一撃を加えたプレイヤーキャラの静止画が出る予定だったんです。この時はまだシーフは男で、マジックユーザーは女の子でした。

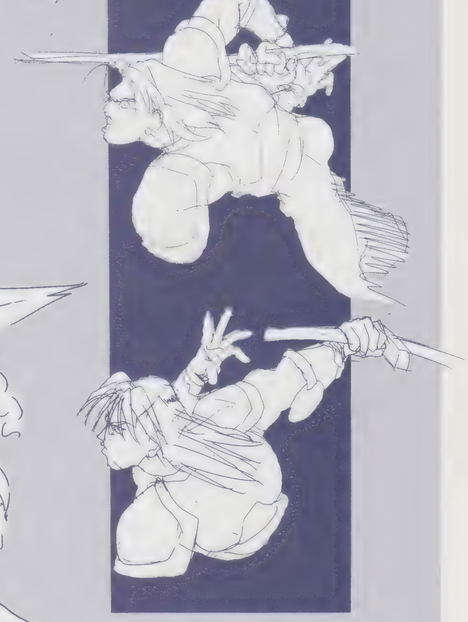
ファイター





シーフ





マジックユーザーその1

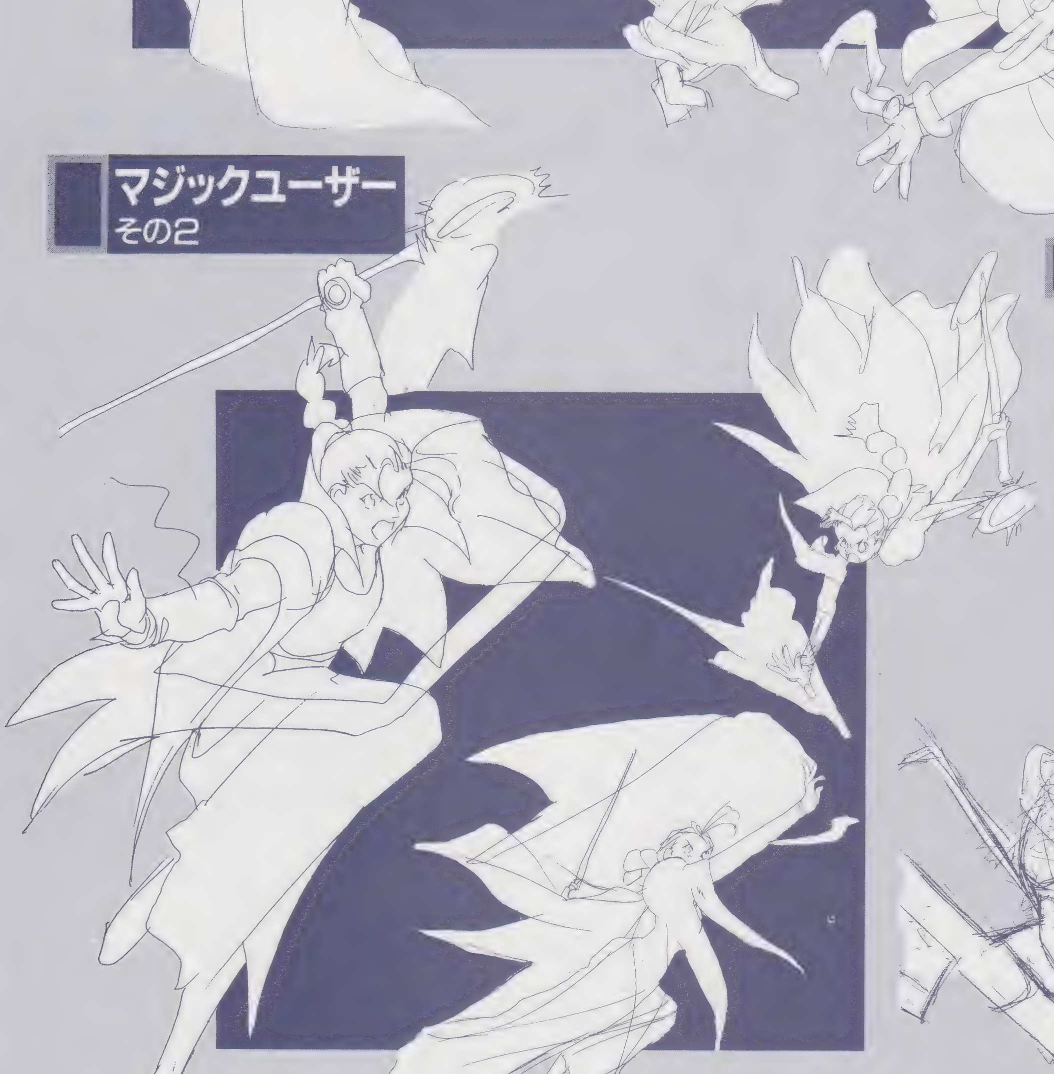




エルフ



マジックユーザー その2



クレリック

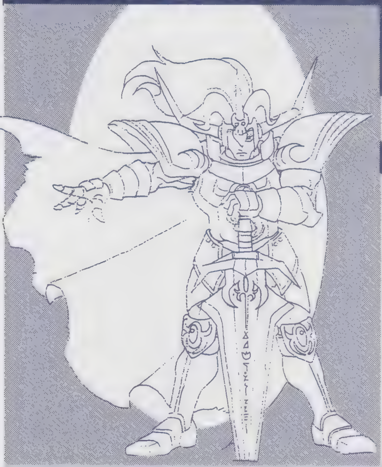


勇者を支えし者たち

カプコンスタッフより

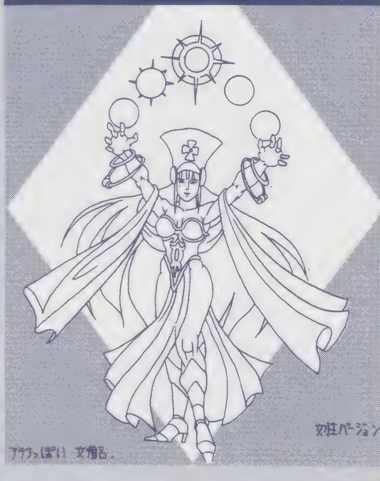
イモータルのデザインです。当初はコンティニュー時に、イモータルが出てきて、コインを入れるとアイテムをくれるという、お得なシステムがあったのですが…。デザインまで決定していたのにねぇ。

FIGHTER IMMORTAL





CLERIC IMMORTAL





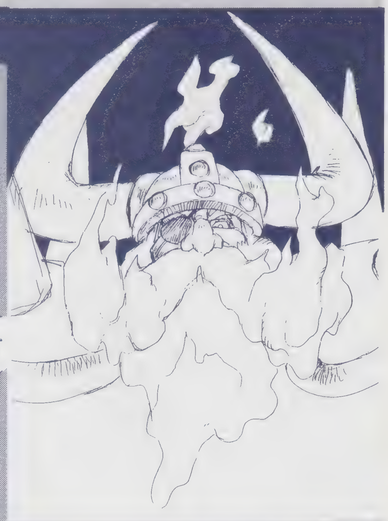
ELF IMMORTAL



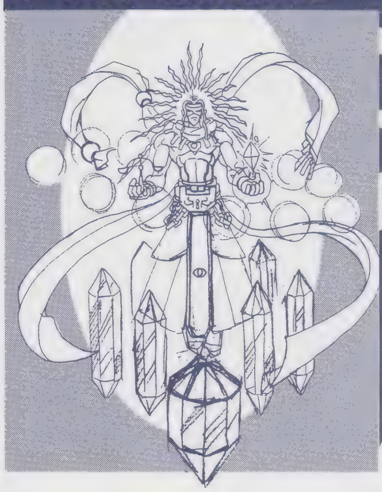


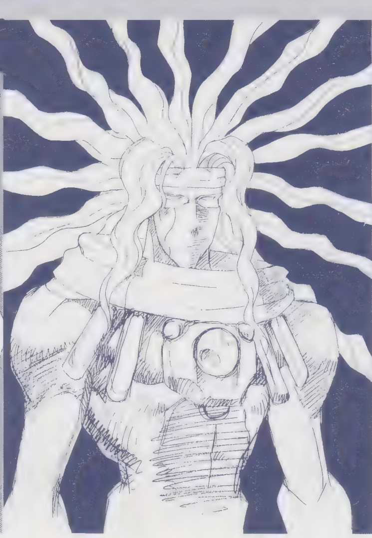
DWARF IMMORTAL





THIEF IMMORTAL





MAGIC USER IMMORTAL

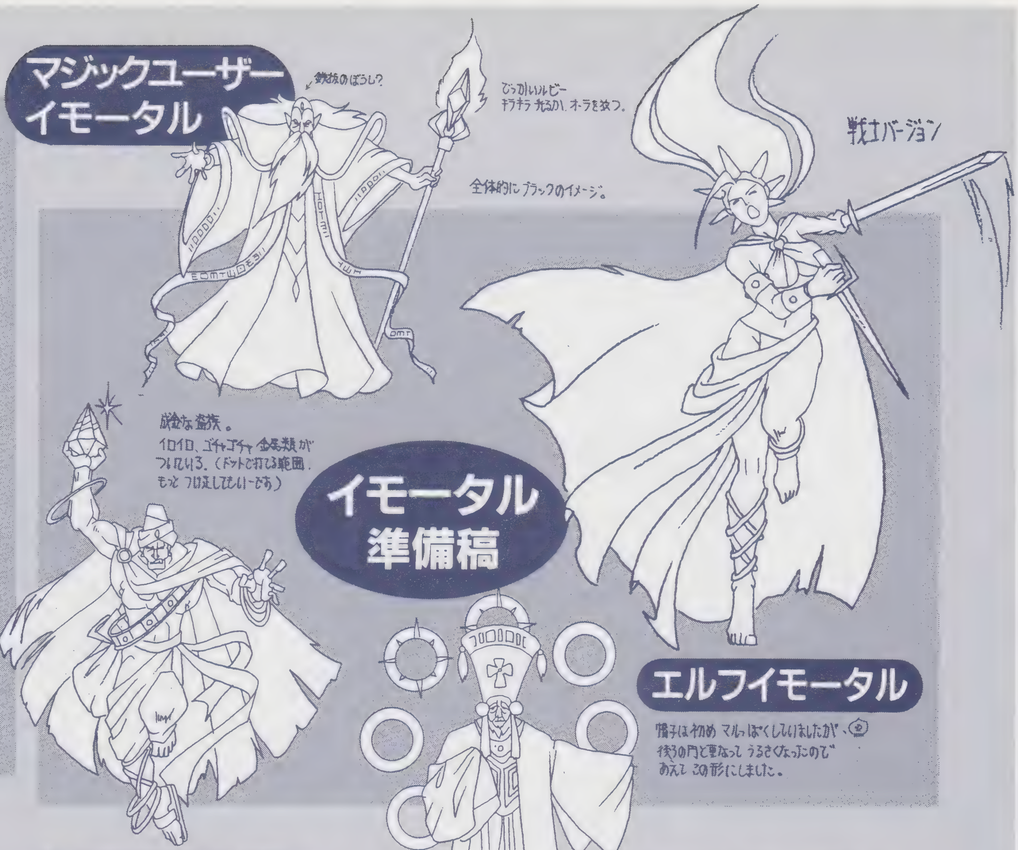




海外でデザインされたと思しきイモータルの
デザイン画。ああ、それなのにそれなのに。



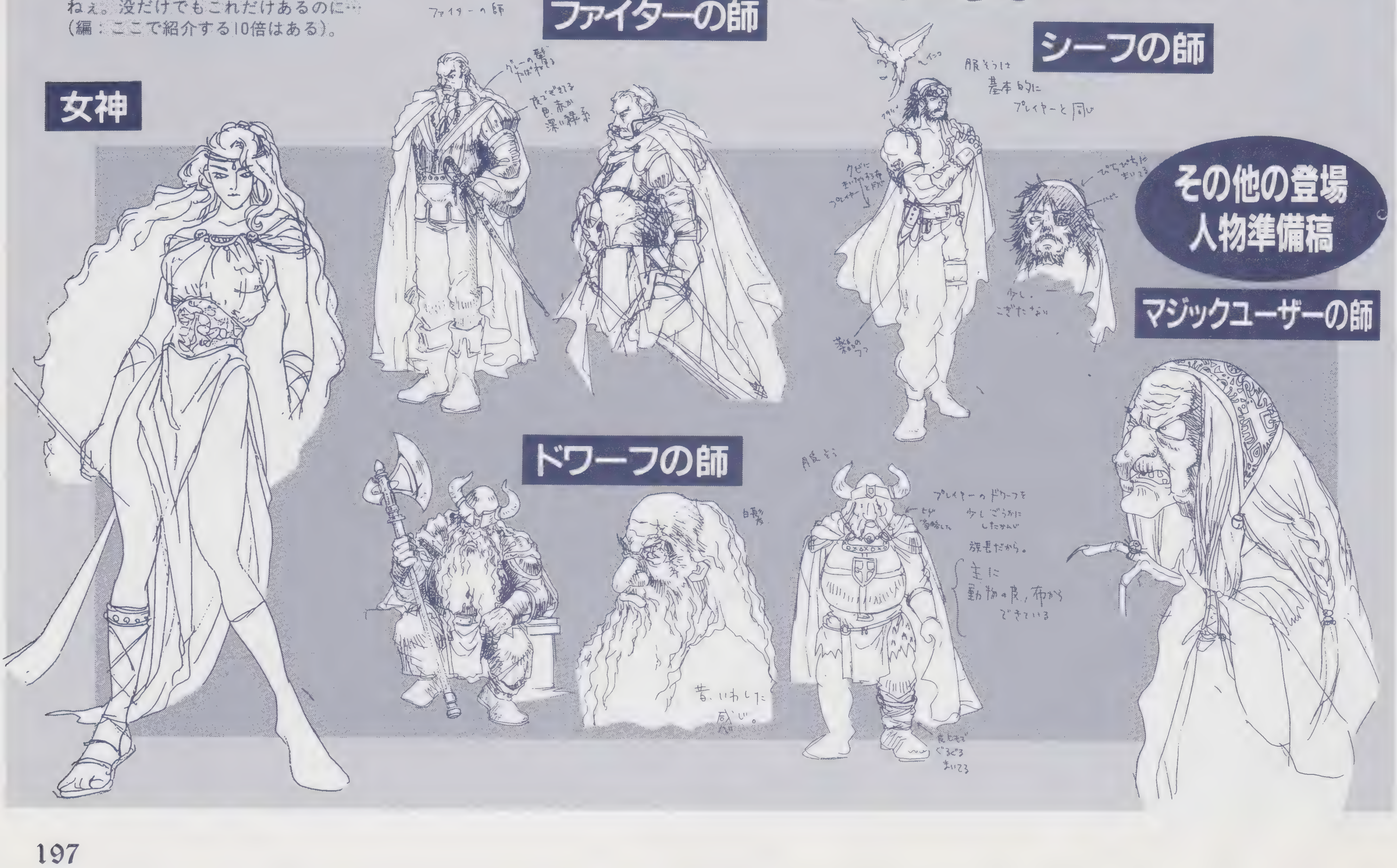
イモータル準備稿



カプコンスタッフより

イモータルの没デザインです。イモータル、こんなにデザインしてもらったのにねぇ。没だけでもこれだけあるのに…（編：ここで紹介する10倍はある）。

その他の登場人物準備稿

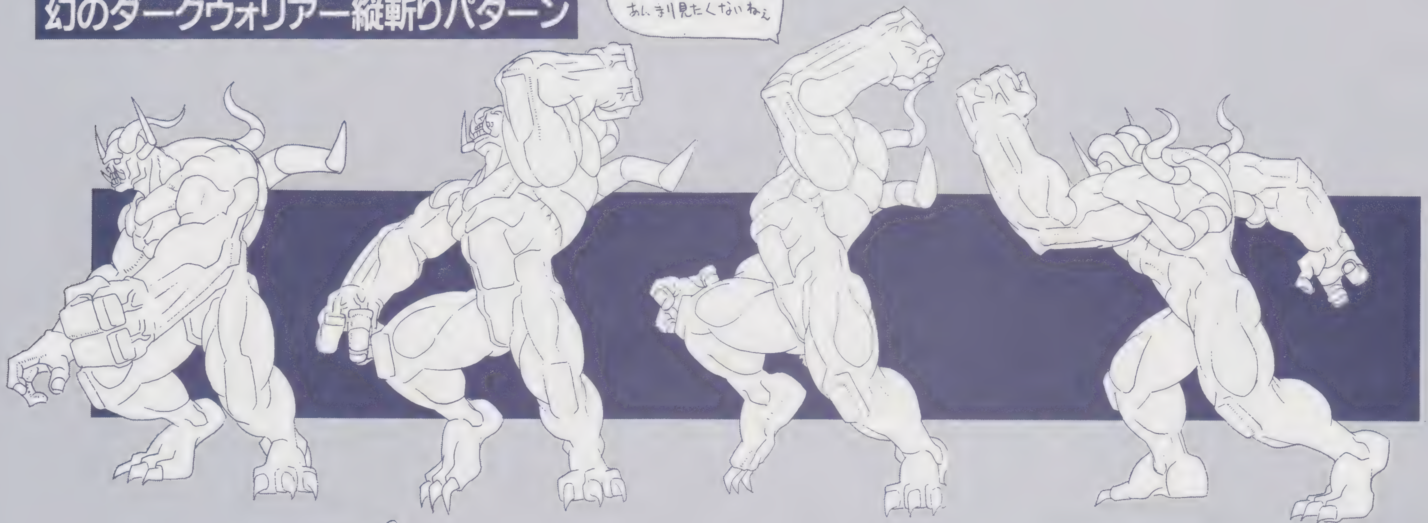




カプコンスタッフより

敵ラフデザインです。当初はステージに昼と夜の時間的概念があったので、昼は人間夜はブタという敵もいました。そうそう、プレイヤーはモンスターにも乗れたんですよ。フォロハコスの鳥なんかは、それだったんです。

幻のダークウォリアー縦斬りパターン

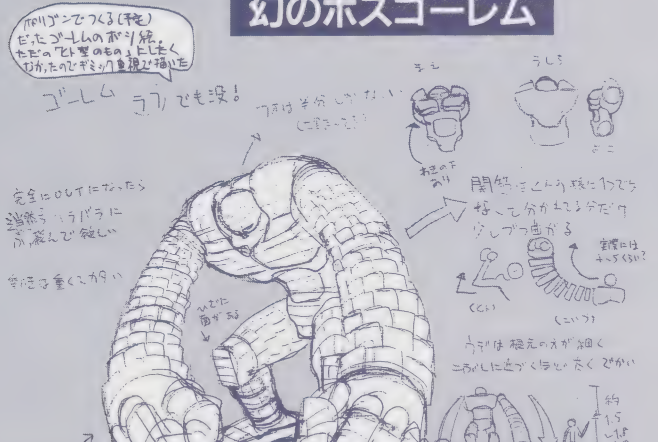


ダークウォリアー攻撃パターン

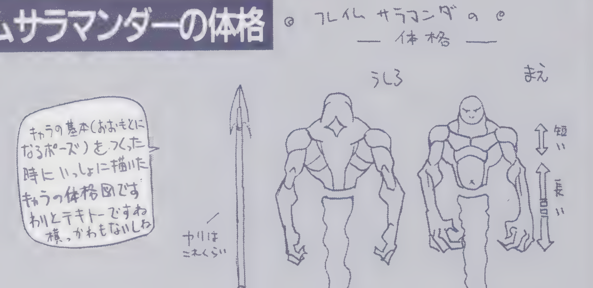




幻のボスゴーレム



フレイムサラマンダーの体格



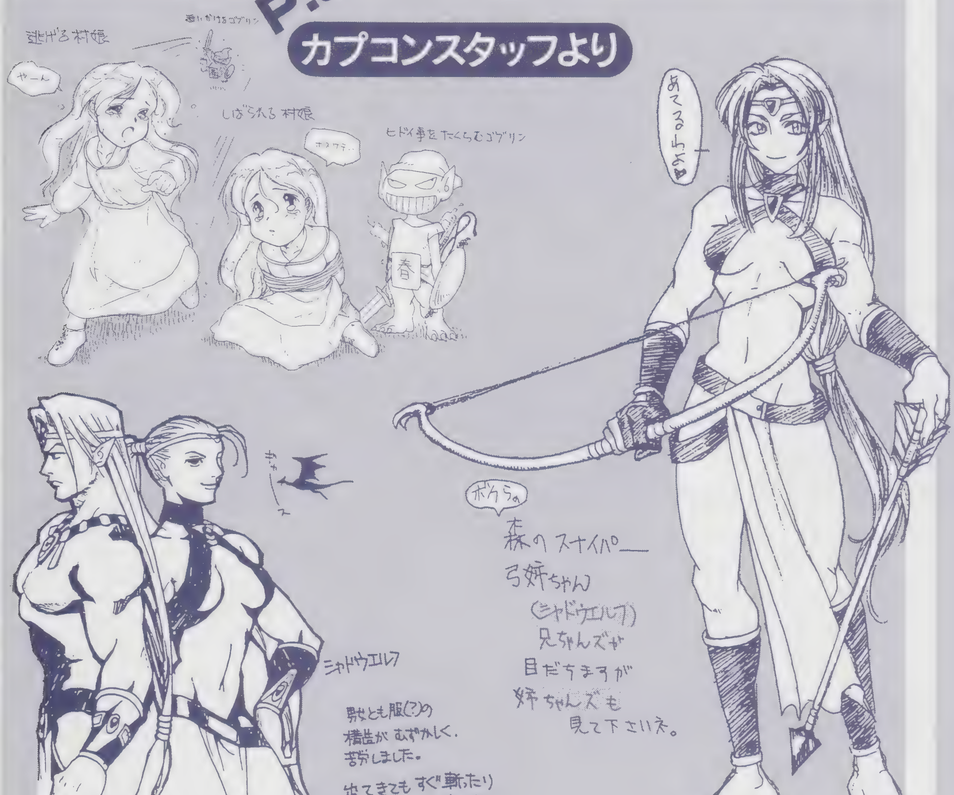
旅立ちの窓辺

セレクト画面ラフ



いうまでもなく、セレクト画面のラフだ。ここでは紹介していないが、おのおの独立して描かれたラフも存在し、それらを組み合わせて一枚の絵に仕上げていることが分かる。

P.S. カプコンスタッフより



魔界の住人たち

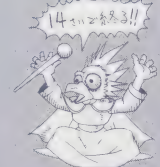
ナグパ



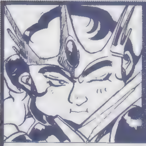
シン様



Epilogue



編集後記



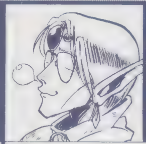
石井ぜんじ

●横スクロールアクションゲームのファンの私としては、今どきこんなムックが作れてとてもうれしい。前作もとても面白いゲームだったし、これからもこんなゲームを期待！



C・LAN

●今回スケジュール的にはキツかったけど、心に残る一冊になりました。最近はマジックユーザーで魔法なしクリアに挑戦しています。4面を超えれば道は開けそうなんだけど。



KAL

●おお！夢にまで見たD&D® ムック！前作で成し得なかった夢が、ここで昇華されることになりましたッ。重厚な前作、派手な今作。魅力は違えど楽しさ一緒。カプコン大好き♡



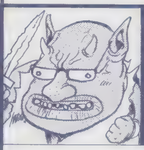
MOMO

●絶対出せないと思っていたD&D®のムックが出せた。TRPGマニアのオレサマとしては、非常に感激である。早く続編を出して下さいな、カプコンさん。出ますよね？（Y/y）



KKYいなりん

●前作やり込んだわけでもなく、第一印象も「こんなのクリアできるのか？」だったので、最初はただのギャラリーであった。攻略が進み「これなら俺でも」とやり始めたら、あっという間にハマってしまった。



がっちん

●ひさびさにアクションゲームをゆっくりやりました。このところ対戦格闘が中心だったのでかなりイイ感じ♡やっぱり続編が待ち遠しくなるのは自分だけじゃないよね。



ワイルダーKEI

●最初は「こんなんクリアできるか～！」なんて思ってたけど、やりゃできるもんだね。とりあえず、エルフ、シーフ、M・ユーザーの1コインができたので、次はドワーフだ。



ぴぐ

●シャドーオーバーミスタラは久しぶりにどっぷりハマれたアクションゲーでした。まずはカプコンさんに感謝感謝。さてタワーオブドゥームでも探しに行こっと。



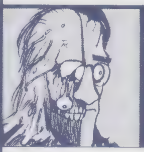
SHO

●3D格闘ラッシュで辟易の今日この頃。そんな僕の目に後光が射して見えたのがこの作品。速攻泊まり込み、夢中でプレイ！続編が出たら、今度は仕事抜きでプレイしたい！



GYU

●個人的な楽しみでプレイしていたD&D®。何かの縁ということでムックにも携さわらせてもらったが実に楽しい仕事だったな。楽しい仕事、これこそ幸福というのだろう。



MVP

●頁の都合で書けなかったことがたくさんあって悩めるところだが、とりあえず終わって「ウーッス」って気分。3カ月みっちり遊ばせてもらったこの作品、超盛り上がった。



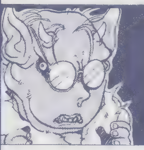
アナーキャー松井

●読者からの一発ネタ。「三枚のアイラブ爆笑クレリック…」。さて、今回もヘビーな仕事でした。いまだ私はクリアのメドも立たず。さあ、次はZERO2だ。



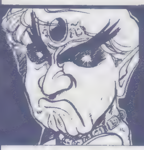
しもでん

●高校のころ、学校をさぼってテーブルトークをやっていたころを思い出す。ひさびさにやりたいなぁ～。プレゼントは豪華粗品のみですけど、アンケート送ってね。



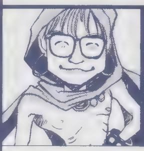
ザンボット

●緻密濃厚な本作に、カプコンの2Dゲームへの執念を見せつけられた感があります。GAME制作はハード主導ではなく、ハート主導となったとき、最大の成果を得られるのでは？



緑川

●格闘モノ以外のムックなら楽勝ダゼ！と思っていたオイラは、後に認識を変えるハメになりやした。データとフォトの量がかなり多く、さらに間違っていて………マイガーッ!!



ダンズリ小助

●ムッ！拙者、3月からムックチームに入った小助でござる。このD&D®ムックで緑川氏に写真撮影を教わり、少しずつ仕事を覚えている毎日でござる。以後お見知りおきを。

■平成8年6月30日　第一版第一刷発行
■発行人　加藤　博　■編集人　高橋　己代子
■編集担当　松井　雄一／鶴田　和人／杉田　哲朗
■編集アシスタント　森川　哲雄／松原　法史
■ライター　石井ぜんじ／C・LAN／KAL／MOMO／いなりん
がっちん／ワイルダーKEI／ぴぐ／SHO／GYU／MVP
■デザイン　インフォアート／西村　光賢／エストール
ミッキー／ザンボット
■制作協力　株式会社カプコン

■印刷　大日本印刷株式会社
■発行所　株式会社　新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル
営業部　03(3293)9321　編集部　03(3293)9324

読者サービス部

ZERO & ZERO2 グッズ特集



■読者サービス部通信販売の申し込み方法

○読者サービス部の通信販売は、本誌に付いている郵便払込通知票か、郵便局の払込通知票でお申し込みください。
※現金書留・銀行振込・電話注文などでのご注文は受け付けておりません。
○ご入金後から、商品のお届けまでに15～25日ほどかかります。
○返品は、お届けの商品が不良品、または配送中の破損以外、基本的には受け付けません。
○価格はすべて税込みです。
○ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号を、ボールペンなどではっきりとお書きください。

■商品の送料

○複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で、一番高い料金を送ってください（単品発送は個別に加算してください）。
送料例：さくらテレカ・・・・・・・100円（A）
ストゼロ下敷き・・・・・200円（D）
ZERO2豪鬼Ｔシャツ・・・500円（E）
豪鬼Ｔシャツ・・・・・・・500円（E）
ZERO2ビデオ・・・・・・・無料（H）
以上の商品を、一括注文された場合の送料は、500円となります。

A 何個でも・・・・・100円
B 2個まで・・・・・・100円
　3個以上・・・・・・200円
C 1個なら・・・・・・200円
　2個以上・・・・・・400円
D 3個まで・・・・・・200円
　4個以上・・・・・・400円
E 何個でも・・・・・・500円
F 何個でも・・・・・・800円
G 単品発送品・・・・800円
H 何個でも無料（サービス）

■ゴールドチケットサービス

○通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

1　コインホルダー：10点
2　ゲレンジャーテレカ：20点
3　吉崎観音テレカ：20点
4　システム手帳：30点
5　ゲーメストプレスＴシャツ：40点

郵便振替口座番号：00150-4-98420　株式会社　新声社
お問い合わせ先：株式会社　新声社　読者サービス部
〒101-00　東京都千代田区内神田1-11-4
お問い合わせ電話番号：03-3293-9326
受付時間：月～金曜日
AM10：00～PM5：00

読者サービス部のゲームグッズは、このほかた～くさん用意しています。カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・電話番号を明記の上90円切手を同封して、〒101-00　東京都千代田区内神田1-11-4　株式会社　新声社　読者サービス部「カタログ欲しいよ」係までご応募ください。

D&D®シャドー オーバー ミスタラ
ゲーメストムック Vol.34
平成8年6月30日発行
第3巻第15号通巻34号
発行人●加藤 博 編集人●高橋已代子
発行●株式会社 新声社 東京都千代田区内神田1-11-4
tel 03-(3293)-9321
定価1480円
(本体1437円) 送料380円

視覚からキミの格闘センスを直撃!!

ゲーメストビデオ

GYの新作

ストリートファイターZERO2

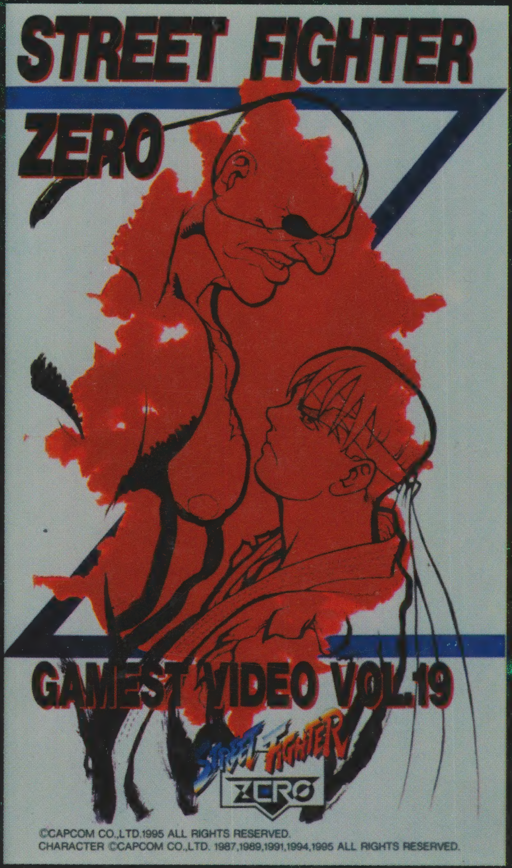
光れ、オリコン！
うなれ、スパコン！
ストゼロ2の
魅力が大全開だ!!



価格:4,800円(税込)
4,660円(本体)
特典:リバーシブルジャケット
ナレーション:宮村優子
発売日:6月15日(土)

内容

◎ガッコいい「紹介コーナー」！全18キャラの名場面とプロフィールを大紹介！
◎ド派手な「連続技コーナー」！スーパーコンボ、オリジナルコンボの使い方が良く分かる！
◎見ごたえたっぷりの「対戦コーナー」！参考になる上に見てて面白い試合が満載だぞ。
◎ためになる「システムコーナー」！ストゼロ2の何たるかが明かされてしまうのだ。
◎貴重な「エンディングコーナー」！全キャラのエピローグの全てを網羅だ。保存版にしてくれ。



ZERO 2
価格4800円　送料：H　通販番号：GV-25
※実際の商品とは多少異なります

ストリートファイターZERO
価格4800円　送料：H　通販番号：GV-19

雑誌63381-34 ©SHINSEISHA 1996 Printed in Japan
T1063381341482

101-□□

50円切手をはってください。

東京都千代田区内神田1—11—4
藤吉ビル
株式会社 新声社
ゲーメスト編集部
D&D® シャドー オーバー ミスタラ 係

(ふりがな) お名前		年齢（　　）歳 性別（男・女）
(ふりがな) ご住所	〒□□□-□□ 電話（　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年	③高校（　）年 ④大学（　）年	⑤社会人 ⑥その他（　　）

抽選で豪華粗品(内容極秘)をプレゼント。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

D&D®

シャドー オーバー ミスタラ

読者アンケート

①値段は高いと思いましたか？　安いと思いましたか？

高い　　安い

②増刊号やムックでやってほしい企画があればご自由にお書きください。

③最近のアーケードゲームでは、どんなゲームが好きですか？

④この本の評価を下の3つの中から選んで下さい。

良い　　普通　　悪い

⑤この本の感想をお願いします。

ありがとうございました。

払込取扱票

02 東京

通常払込料金
加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）	金額
00150－4－98420	千 百 十 万 千 百 十 円 ※

加入者名：株式会社 新声社 GMC 34

料金　特殊取扱

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					

通信欄

送料　円

払込人住所氏名（郵便番号　）住所・氏名はフリガナをふってください ※

（電話番号　－　－　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号：00150－4（通常払込料金加入者負担）
右詰めにご記入ください　98420

加入者名：株式会社 新声社 GMC 34

金額：千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み）　円

特殊取扱

受付局日附印